



Version bêta d'ArcGIS Enterprise Map Viewer



Table des matières

Prise en main

| | |
|--|----|
| Installation et mise à niveau de Map Viewer Beta sur ArcGIS Enterprise | 5 |
| Prise en main de Map Maker | 6 |
| Afficher des cartes | 9 |
| Afficher la légende | 11 |
| Afficher les fenêtres contextuelles | 13 |
| Afficher des cartes temporelles | 14 |
| Recherche de lieux et d'entités | 15 |
| Obtenir l'itinéraire | 17 |
| Mesure | 20 |
| Rechercher les coordonnées de localisation | 21 |
| Imprimer des cartes | 23 |

Créer des cartes

| | |
|--|----|
| Démarrer la création de cartes | 26 |
| Choix d'un fond de carte | 28 |
| Ajouter des couches | 31 |

Appliquer des styles

| | |
|---|----|
| Appliquer des styles | 35 |
| Styliser l'emplacement | 41 |
| Styliser les catégories | 43 |
| Styliser les nombres | 45 |
| Styliser les données temporelles | 58 |
| Utiliser les options de style | 68 |
| Configurer les fenêtres contextuelles | 74 |
| Enregistrer les cartes | 81 |

Configurer et partager des cartes

| | |
|---|----|
| Définir les propriétés de la carte | 84 |
| Sites avec géosignet | 85 |
| Configurer les paramètres temporels | 87 |
| Partager des cartes | 90 |

Utiliser des couches

| | |
|---------------------------------|----|
| Organiser les couches | 92 |
|---------------------------------|----|

| | |
|---|-----|
| Définir la transparence et la plage visible | 95 |
| Appliquer les filtres | 98 |
| Configurer l'agrégation | 102 |
| Configurer les étiquettes | 106 |
| Utiliser des modes de fusion | 109 |
| Afficher et mettre à jour les données | |
| Afficher des tables | 115 |
| Modifier les tableaux | 118 |
| Modifier des entités | 120 |
| Guide de compatibilité | 122 |

Prise en main

Installation et mise à niveau de Map Viewer Beta sur ArcGIS Enterprise

Dans ArcGIS Enterprise 10.8.1, Map Maker est disponible en tant qu'installation facultative et supplémentaire au sommet de votre déploiement ArcGIS Enterprise. A l'issue de l'installation, les administrateurs ont le contrôle total sur son activation ou sa désactivation pour le mettre à disposition dans toute l'organisation.

Installation de Map Maker

Lorsque vous êtes prêt à vous lancer avec Map Maker dans ArcGIS Enterprise, commencez par vérifier que votre environnement exécute la version 10.8.1. Lorsque vous êtes prêt pour l'installation, exécutez le programme d'installation sur la/les machine(s) sur laquelle/lesquelles le composant Portal for ArcGIS de ArcGIS Enterprise est installé.

Remarque :

L'installation dure environ 15 à 20 minutes et redémarre automatiquement votre service de portail. Vous pouvez ainsi procéder à l'installation en dehors des heures de service s'il est important que votre portail ne fasse l'objet d'aucune interruption.

Les programmes d'installation se trouvent ci-après. En cliquant sur le lien ci-dessous, vous pouvez télécharger directement les fichiers sur votre ordinateur.

- [Map Viewer Beta pour Windows](#)
- [Map Viewer Beta pour Linux](#)

Dès que Map Maker est installé, les administrateurs ont la possibilité de l'activer et de le désactiver en accédant à **Organization (Organisation) > Settings (Paramètres) > Map (Carte)** dans le portail

Astuce :

Vous pouvez également rechercher Map Maker dans l'onglet **Settings (Paramètres)** pour trouver cette option.

Si vous décidez de ne plus offrir Map Maker dans ArcGIS Enterprise (même provisoirement), vous pouvez le désactiver, et les membres ne pourront plus voir les options permettant d'ouvrir Map Maker.

Mise à niveau à partir d'une version précédente de Map Maker

Si une nouvelle version bêta est publiée, un nouveau programme d'installation devient disponible au téléchargement à partir du [blog de vue d'ensemble](#). Pour procéder à la mise à niveau vers la dernière version de Map Maker, vous devez désinstaller la version précédente de Map Maker avant de pouvoir installer la version la plus récente. Vous devez désinstaller la version précédente de chacune des machines sur lesquelles Portal for ArcGIS est installé, puis installer la nouvelle version de Map Maker. Un contenu créé et enregistré dans Map Maker reste dans votre organisation et n'est pas affecté par la désinstallation ou la mise à niveau.

Prise en main de Map Maker

Map Maker vous permet de créer des cartes Web interactives que vous pouvez partager avec d'autres utilisateurs. Cet outil offre une cartographie réactive et des mises à jour en temps réel lorsque vous travaillez, pour plus de créativité et d'expérimentation avec vos données. La conception intuitive de Map Maker vous permet de voir et de gérer votre contenu dans un espace dédié et de personnaliser et de configurer votre carte dans un autre espace. Les sections suivantes présentent une vue d'ensemble de la nouvelle conception et des nouveaux outils :

Remarque :

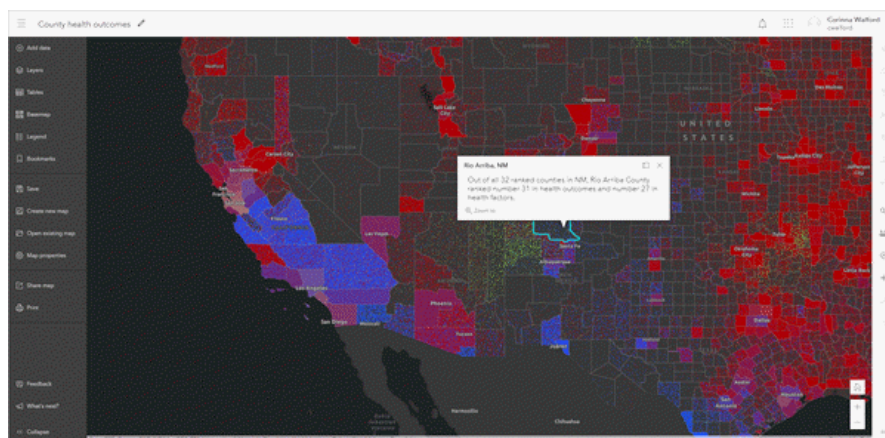
Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Créer et explorer des cartes

Une carte Web ArcGIS est une représentation interactive d'informations géographiques que vous pouvez utiliser pour raconter une histoire et répondre à des questions. Les cartes Web comportent un fond de carte, un ensemble de couches de données (dont bon nombre sont dotées de fenêtres contextuelles interactives qui affichent des informations sur les données), une étendue, une légende et des outils de navigation permettant d'effectuer des déplacements et d'appliquer un zoom.


Utilisez Map Maker pour afficher, parcourir, et créer des cartes Web dans ArcGIS Enterprise. [Parcourez la carte](#) pour visualiser différentes zones. Cliquez sur des entités de la carte pour [afficher des fenêtres contextuelles](#) comportant plus d'informations sur les données. [Faites pivoter la carte](#) pour changer de perspective. Essayez d'appliquer différents [niveaux de zoom](#) pour voir quelles entités et couches sont visibles aux différentes échelles.



Map Maker inclut deux barres d'outils verticales - la barre d'outils (foncée) **Contenus (Contenu)** et la barre d'outils (claire) **Settings (Paramètres)**. Utilisez les boutons en forme de flèche en bas de chaque barre d'outils pour les développer ou les réduire. La barre d'outils **Contenus (Contenu)** vous permet de gérer les contenus de la carte et de travailler avec la carte elle-même. Utilisez la barre d'outils **Settings (Paramètres)** pour accéder aux outils et options permettant de configurer et d'interagir avec des couches de la carte et d'autres composants de votre carte. Pour plus d'informations sur ces barres d'outils, consultez les sections suivantes :

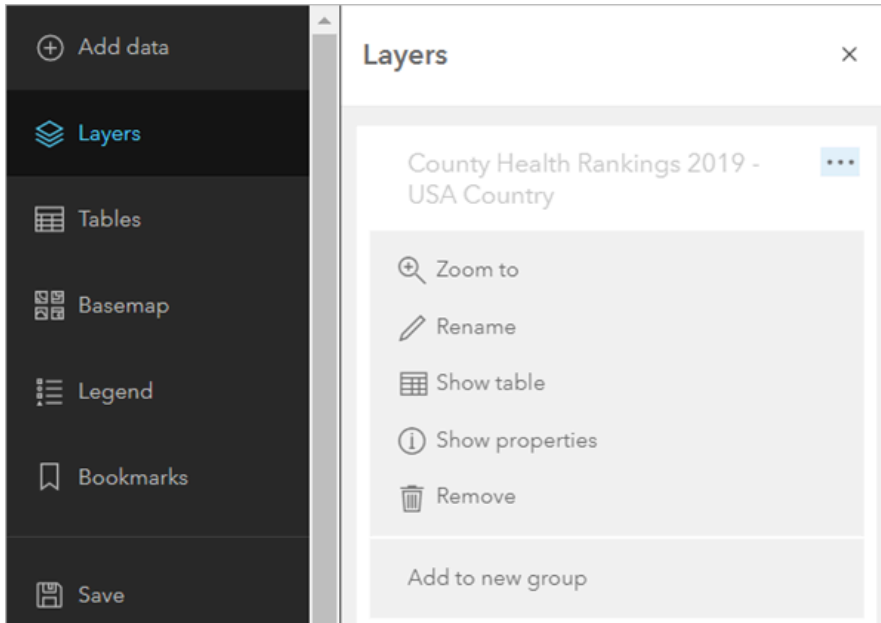


Contenu

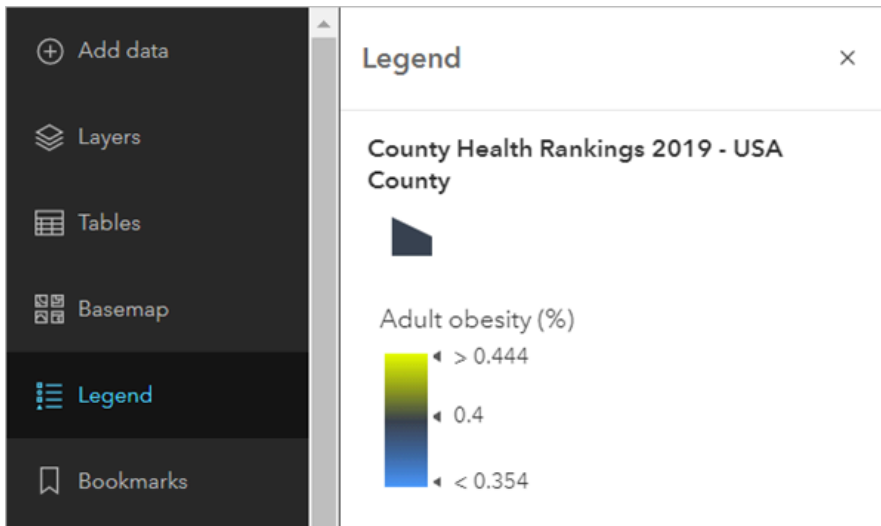
Gérez les composants clé de la carte à l'aide de la barre d'outils (foncée) **Contenus (Contenu)**. Par exemple, vous pouvez utiliser les boutons de la barre d'outils **Contenus (Contenu)** pour [modifier le fond de carte](#) et [ajouter des](#)

couches. Les couches constituent les blocs de construction d'une carte. Visualisez les couches qui se trouvent sur la carte en cliquant sur le bouton **Layers (Couches)** .

Les couches sont dessinées sur la carte dans le même ordre que celui dans lequel elles apparaissent dans le volet **Layers (Couches)**. Vous pouvez [organiser les couches](#) pour les afficher selon l'ordre de votre choix et masquer ou afficher  des couches individuelles. Vous pouvez également cliquer sur **Open (Ouvrir)**  pour développer une liste d'options pour la couche et afficher les propriétés de la couche.




Certaines couches possèdent une symbologie affichée dans une [légende](#). Examinez la légende pour mieux comprendre de quelle façon la couche de données est représentée sur la carte.



Vous pouvez également utiliser la barre d'outils **Contents (Contenu)** pour effectuer certaines actions, telles que [ouvrir](#), [enregistrer](#), [partager](#), et [imprimer](#) vos cartes. Utilisez les boutons **Feedback (Commentaires)** et **What's next? (Et ensuite ?)** pour participer à la communauté Map Maker [GeoNet](#). Vous pouvez soumettre des commentaires et découvrir ce que contiendront les futures mises à jour.

Paramètres

Sélectionnez des couches individuelles dans votre carte pour accéder aux outils et options de la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire). Vous pouvez configurer les [fenêtres contextuelles](#), [filtres](#), [agrégations](#), [étiquettes](#) et plus encore. Vos modifications sont immédiatement visibles sur la carte, vous offrant ainsi la possibilité d'expérimenter et d'explorer différentes options.

Ouvrez la fenêtre **Styles**  pour découvrir de nouveaux styles de smart mapping exclusifs à Map Maker, comme la densité de points. Vous pouvez essayer différents [symboles](#) et dégradés de couleurs.

Certains boutons de la barre d'outils **Settings (Paramètres)** vous permettent d'interagir avec la carte et d'obtenir de nouvelles informations de celle-ci. Vous pouvez [rechercher des emplacements](#), [mesurer une distance ou une surface](#), [visualiser des données animées temporellement](#), [obtenir des itinéraires](#), et [rechercher des coordonnées géographiques](#).

Afficher des cartes


Vous pouvez utiliser Map Maker pour créer et découvrir une large gamme de cartes dans ArcGIS Enterprise. Vous trouverez à continuation un guide de référence rapide pour ouvrir, afficher et parcourir des cartes dans Map Maker

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.





Ouvrir Map Maker

Pour ouvrir Map Maker, procédez comme suit :

1. [Connectez-vous](#) à votre portail ArcGIS Enterprise.
2. Cliquez sur le bouton du lanceur d'applications .
Une grille des icônes d'application s'affiche.
3. Sélectionnez l'icône Map Maker.
Map Maker s'ouvre dans un nouvel onglet.


Rechercher et ouvrir une carte

Pour rechercher et ouvrir une carte existante dans Map Maker, procédez comme suit :

1. Ouvrez Map Maker.
2. Dans la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Open existing map (Ouvrir une carte existante)**.
3. Dans le menu déroulant qui s'affiche en haut de la fenêtre, sélectionnez l'emplacement où effectuer la recherche, par exemple, **My Content (Mon contenu)**, **My Organization (Mon organisation)**, ou **ArcGIS Online**.
4. Pour rechercher une carte, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Saisissez des termes de recherche dans la zone de recherche. Vous pouvez également utiliser la [recherche avancée](#) pour limiter les résultats de recherche.
 - Affichez les résultats de carte de différentes manières en utilisant les boutons de visualisation (**Table**  et **List (Liste)** .
 - Cliquez sur le bouton **Sort (Trier)**  pour trier les résultats et modifier le sens de tri..
 - Cliquez sur le bouton **Filter (Filtre)**  pour limiter les résultats de la recherche. Par exemple, si vous cherchez des cartes dans une organisation et que des [catégories de contenu ont été configurées](#), vous pouvez utiliser le filtre **Categories (Catégories)** pour affiner les résultats. Utilisez le filtre **Status (Statut)** si vous souhaitez que seules les cartes [marquées comme officielles](#) figurent dans les résultats. Les options de filtrage disponibles varient selon l'emplacement où vous recherchez des cartes, selon que vous êtes connecté ou non et selon votre type de connexion.

 **Remarque :**



Pour limiter les résultats de la recherche en fonction de l'étendue de la carte actuelle, sélectionnez **Only show content within map area (Afficher uniquement le contenu dans la zone cartographique)**. Par exemple si vous appliquez un zoom sur votre carte pour afficher le Nevada aux États-Unis, les résultats de votre recherche sont classés en fonction de l'étendue de la carte. Si vous changez l'étendue de votre carte à Pennsylvania, les résultats renvoyés sont différents (selon les mots-clés utilisés). Toutes les cartes qui recouvrent l'étendue actuelle de votre carte (et correspondent à vos mots-clés) sont renvoyées.

- Cliquez sur le titre d'une carte pour voir les détails de la carte, notamment sa description et les conditions d'utilisation. La fenêtre des détails de la carte s'ouvre. Cliquez sur le bouton **View full details (Afficher tous les détails)**  pour ouvrir la page des éléments de la carte dans un nouvel onglet.

5. Cliquez sur le bouton **Open map (Ouvrir une carte)**  sur le résultat de la recherche.





 **Astuce :**

Vous pouvez également ouvrir des éléments dans Map Maker depuis la page de contenu ou depuis la page des éléments.

Depuis l'onglet **My Content (Mon contenu)** de la page de contenu, accédez à l'élément. Cliquez sur **More options (Plus d'options)**  et sélectionnez **Open in Map Viewer Beta (Ouvrir dans Map Viewer Bêta)**. Dans une page d'élément, cliquez sur la flèche de la liste déroulante  en regard du bouton **Open in Map Viewer (Ouvrir dans Map Viewer)** et sélectionnez **Open in Map Viewer Beta (Ouvrir dans Map Viewer Bêta)** dans le menu déroulant.

Navigation dans une carte

Utilisez les contrôles suivants pour parcourir la carte :

- Pour zoomer, utilisez le bouton **Zoom in (Zoom avant)**  ou **Zoom out (Zoom arrière)** , la souris et la molette, ou les touches fléchées du clavier. Pour effectuer un zoom avant, vous pouvez également maintenir la touche **Maj** appuyée tout en faisant un cadre sur la carte.
- Pour revenir à l'étendue initiale de la carte, cliquez sur le bouton **Default extent (Étendue par défaut)** . Vous pouvez également utiliser un **géosignet** pour vous déplacer dans la carte selon une étendue prédéfinie.
- Pour effectuer un panoramique, utilisez la souris et la molette ou les touches fléchées du clavier.
- Pour faire pivoter une carte, cliquez avec le bouton droit et maintenez le bouton enfoncé et faites glisser le pointeur de la souris. Cliquez sur le bouton **Reset compass orientation (Réinitialiser l'orientation de la boussole)**  pour rétablir l'affichage de la carte vers le nord.
- Si vous utilisez un Mac avec OS X 10.6 ou une version supérieure, vous pouvez utiliser les gestes multipoints en faisant glisser deux doigts pour effectuer un panoramique et zoomer sur la carte. Le comportement par défaut est le déplacement. Pour effectuer un zoom avant ou arrière, maintenez la touche **Maj** enfoncée. Faites glisser deux doigts vers vous pour effectuer un zoom avant et vers l'arrière pour effectuer un zoom arrière.


Afficher la légende

La légende présente la signification des symboles utilisés pour représenter les entités de la carte. La légende se compose d'exemples des symboles figurant sur la carte, associés à des étiquettes contenant une explication. Les légendes ont des gabarits correspondant aux symboles de la carte ; il s'agit souvent de points, de lignes droites ou de rectangles. L'auteur de la couche peut personnaliser les gabarits de légende pour représenter, par exemple, certaines zones par des gabarits de forme différente ou les rivières par une ligne brisée plutôt que droite.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.



Pour afficher la légende d'une carte, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [recherchez et ouvrez la carte](#) associée à la légende à afficher.
2. Sur la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Legend (Légende)** . La légende s'ouvre dans une nouvelle fenêtre et présente des informations relatives à chaque couche visible à l'échelle actuelle de la carte. Les couches ne contiennent pas toutes des données de légende.

Masquer une couche dans la légende

Il peut arriver que vous ne souhaitiez pas qu'une couche apparaisse dans la légende. Par exemple, si votre carte porte sur le taux de chômage d'un pays, vous souhaitez que votre légende ne montre que les symboles liés à l'emploi et non les symboles de rues et d'autres données de référence que vous avez intégrées à la carte.

Pour masquer une couche dans la légende, procédez comme suit :

1. [Recherchez et ouvrez la carte](#) avec la légende dans laquelle vous voulez masquer une couche.
2. Sur la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Layers (Couches)** .
3. Accédez et sélectionnez la couche que vous souhaitez masquer dans la légende. La fenêtre **Properties (Propriétés)** de la couche s'ouvre.
4. Dans la fenêtre **Properties (Propriétés)**, désactivez le bouton bascule **Enable legend for this layer (Activer la légende pour cette couche)**.
5. Sur la barre d'outils **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Legend (Légende)** . La couche est masquée dans la légende. Pour l'afficher à nouveau, il suffit de sélectionner la couche dans la fenêtre **Layers (Couches)**, d'ouvrir la fenêtre **Properties (Propriétés)** à partir de la barre d'outils (claire) **Settings (Paramètres)** et d'activer le bouton bascule **Enable legend for this layer (Activer la légende pour cette couche)**.

Considérations relatives à l'affichage d'une légende

Gardez les points suivants à l'esprit lorsque vous affichez une légende :

- Les fonds de carte, les couches d'images, les couches de notes de carte ainsi que les couches, qui ne sont pas accessibles en externe, ne contiennent aucune donnée de légende.
- Il se peut que la légende d'une couche de carte ne corresponde pas à la légende de Map Maker. Ce problème se produit généralement lorsque la légende de Map Maker n'est plus synchronisée avec la symbologie de la couche.

Par exemple, l'auteur de la couche a modifié la symbologie dans le service, mais Map Maker affiche toujours l'ancienne symbologie. Map Maker affiche généralement la dernière légende après un délai de 30 minutes. Les auteurs de couches devront peut-être vider le cache REST du service de carte pour voir les mises à jour des légendes dans Map Maker. L'auteur de la couche peut déclencher une mise à jour de la légende en modifiant les couches, par exemple en renommant une couche ou en modifiant l'ordre des couches.

Afficher les fenêtres contextuelles

Les fenêtres contextuelles donnent vie aux attributs associés à chaque couche d'entités dans la carte, tels que les sentiers de randonnée, les valeurs des terrains ou les taux de chômage. Elles peuvent afficher des pièces jointes, des images, des diagrammes, du texte et référencer des pages Web externes.

L'aspect de la fenêtre contextuelle par défaut d'une couche, si le propriétaire de la couche ne l'a pas configuré, est une table brute d'attributs et de valeurs. Le propriétaire de la couche peut enregistrer une nouvelle configuration. C'est la raison pour laquelle les fenêtres contextuelles sont esthétiques sans trop d'efforts de votre part.

Au sein d'une carte donnée, le propriétaire de la carte peut reconfigurer les fenêtres contextuelles à sa convenance. Les auteurs des cartes définissent la liste des champs visibles et des champs masqués, ainsi que la façon dont les informations sont présentées. Ainsi, ils peuvent afficher une simple liste d'attributs ou fournir une interface interactive complète en proposant du texte, des diagrammes, des images avec une mise en forme personnalisée.

Pour en savoir plus sur la conception et la configuration des fenêtres contextuelles, consultez la rubrique [Configurer les fenêtres contextuelles](#).

Afficher des cartes temporelles

Si vous voyez un curseur temporel au bas d'une carte, cette carte inclut une ou plusieurs couches temporelles et vous pouvez lire la carte pour voir comment les informations changent au fil du temps. Avec les contrôles du curseur, vous pouvez contrôler l'animation des données à l'aide des boutons de lecture et de pause, retourner à la période précédente et passer à la période suivante. Vous pouvez [configurer les paramètres temporels](#) d'une carte pour régler la vitesse de lecture et les intervalles temporels, entre autres.

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
2. Recherchez le curseur temporel affiché au bas de la carte. Si le curseur temporel n'est pas visible, la carte ne contient pas de couches temporelles ou les couches temporelles ne sont pas actuellement visibles.
3. Cliquez sur **Play (Lecture)** ▶ pour lancer l'animation de la carte.
4. Vous pouvez également utiliser le curseur pour ajuster manuellement la période qui s'affiche sur la carte. La date est mise à jour de façon dynamique lorsque vous déplacez le curseur pour afficher la période sélectionnée.
5. Cliquez sur **Pause** ⏸ pour suspendre l'animation.
6. Cliquez sur **Previous (Précédent)** ◀ pour revenir au dernier intervalle de données.
7. Cliquez sur **Next (Suivant)** ▶ pour passer à l'intervalle de données suivant.
8. Cliquez sur **Time (Temps)** ☾ dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire) pour masquer le curseur temporel.

Recherche de lieux et d'entités

Une façon de trouver un lieu ou des données dans la carte est de le(s) rechercher. Vous pouvez vous déplacer et zoomer ou lire les détails dans les fenêtres contextuelles jusqu'à trouver ce que vous souhaitez, mais un outil de recherche s'avère souvent plus rapide et plus précis. Par exemple, si vous deviez trouver un collecteur d'eaux pluviales qui a été signalé comme étant endommagé et que vous utilisiez uniquement une carte pour le localiser, vous devriez zoomer sur la zone dans laquelle vous pensez qu'il se trouve et afficher les détails de chaque collecteur jusqu'à trouver le bon. Vous pouvez à la place utiliser un outil de recherche pour localiser le collecteur d'après son identifiant.

Map Maker dispose d'une recherche intégrée qui combine les ressources de la carte telles que les [localisateurs configurés par votre organisation](#) et les [couches dans lesquelles il est possible d'effectuer des recherches](#). Lorsque vous recherchez un emplacement, vous pouvez saisir des adresses, des lieux, des points d'intérêt, des intersections de rues et des coordonnées de latitude et de longitude. Lors de la recherche d'un emplacement ou d'une entité, des suggestions apparaissent afin de vous guider dans votre recherche. La recherche intégrée associe les ressources disponibles dans la carte par défaut, mais vous pouvez également décider d'effectuer une recherche dans une seule ressource. Par exemple, dans la couche contenant des collecteurs d'eaux pluviales uniquement.


Votre carte effectue automatiquement un zoom sur le résultat de recherche sélectionné et une fenêtre contextuelle s'affiche à l'emplacement.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Utiliser la fonction de recherche pour trouver des lieux et des entités

Pour rechercher les emplacements et les entités à l'aide de la fonction de recherche, procédez comme suit :

1. [Ouvrez une nouvelle carte ou une carte existante](#) dans Map Maker.
2. Sur la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur **Search (Rechercher)** .
La zone de recherche apparaît sur la carte.
3. Saisissez des mots-clés dans la zone de recherche. Il peut s'agir d'adresses, d'intersections de rues, de lieux, de points d'intérêt, de coordonnées de longitude et de latitude, d'ID d'entités, etc.

Remarque :

Au fur et à mesure que vous tapez, des recherches récentes similaires ou des suggestions basées sur des mots-clés semblables apparaissent. Les suggestions qui s'affichent concernent des entités provenant de couches d'entités hébergées, des adresses, des intersections de rue, des points d'intérêt par nom ou par type (par exemple, Riverside Hospital or hôpital), des noms de lieux (ville, comté, province, etc.) et des codes postaux. Les suggestions peuvent ou non être activées sur les [localisateurs](#).

4. Si une flèche apparaît dans la zone de recherche, vous pouvez effectuer une recherche dans plusieurs ressources. Parmi ces ressources, on compte des localisateurs configurés par l'organisation et des [couches sur lesquelles l'auteur de la carte a activé la recherche](#) pour trouver des entités dans la carte. Pour effectuer une recherche dans l'une des ressources disponibles, cliquez sur la flèche et choisissez l'option voulue. Par défaut, vous pouvez effectuer une recherche dans toutes les ressources disponibles.

5. Appuyez sur la touche **Entrée** quand vous avez fini de saisir vos mots-clés dans la zone de recherche ou sélectionnez une des suggestions.
La carte effectue un zoom sur l'emplacement du résultat de recherche et une fenêtre contextuelle contenant des informations sur le résultat de recherche s'ouvre.
6. Si l'emplacement n'est pas celui que vous souhaitiez, cliquez sur le lien **Afficher plus de résultats** dans la fenêtre contextuelle et sélectionnez un autre résultat dans la liste.


Obtenir l'itinéraire

Remarque :

Si le bouton **Directions (Feuilles de route)** n'apparaît pas dans Map Maker, cela signifie que votre portail n'est pas configuré pour afficher les feuilles de route. Contactez votre administrateur si vous avez besoin de cette fonctionnalité.

Si le portail est configuré de sorte à utiliser les services utilitaires de réseau de ArcGIS Online, des crédits sont consommés lors de la génération de l'itinéraire de départ, lorsque des destinations sont modifiées ou que l'ordre est optimisé.

En tant que membre d'une organisation dotée de [privilèges](#) permettant d'effectuer une analyse de réseau, vous pouvez utiliser Map Maker afin d'obtenir un ensemble de directions tournant par tournant pour effectuer un trajet à pied ou en voiture. Vous pouvez définir le mode de déplacement, ajouter plusieurs destinations et choisir une heure de départ.

1. Vérifiez que vous êtes connecté à votre organisation et que vous possédez les [privilèges](#) requis pour effectuer une analyse du réseau et ouvrir Map Maker.
2. Dans la barre d'outils (claire) **Settings (Paramètres)**, cliquez sur le bouton **Directions (Feuille de route)** .
3. Dans la fenêtre **Directions (Feuille de route)**, spécifiez une origine et une ou plusieurs destinations, comme suit :


Astuce :

Si une flèche de liste déroulante est visible en regard des champs de destination, cela signifie que vous disposez de [plusieurs ressources de recherche](#) pour trouver des destinations. Parmi ces ressources, on compte des localisateurs configurés par l'organisation et des couches sur lesquelles l'auteur de la carte a autorisé la recherche d'entités sur la carte. Par défaut, la recherche s'effectue sur toutes les ressources disponibles. Vous pouvez également sélectionner les ressources que vous souhaitez utiliser pour rechercher des destinations pour votre itinéraire.

- a. Entrez l'origine et la destination.
Une fois la destination ajoutée, l'itinéraire apparaît sur la carte.

Astuce :

Pour utiliser votre localisation actuelle comme origine ou comme destination, cliquez dans le champ et sur **Use current location (Utiliser l'emplacement actuel)** dans le menu déroulant.

- b. Pour ajouter des destinations, cliquez sur **Add stop (Ajouter un arrêt)** et entrez une adresse dans le nouveau champ.
Votre itinéraire peut comporter jusqu'à 49 destinations (et une origine).
4. Utilisez librement les méthodes suivantes pour modifier les destinations :
 - Pour inverser l'origine et la destination, cliquez sur le bouton **Reverse Directions (Inverser la feuille de route)** .
 - Pour réorganiser un itinéraire comportant plusieurs destinations, faites glisser les champs d'adresse à l'aide

des poignées **Reorder (Réorganiser)** ☰.

- Si votre itinéraire inclut une origine et deux destinations ou plus et que vous souhaitez supprimer une ou plusieurs de ces destinations, cliquez sur **Remove stop (Supprimer l'arrêt)** 🗑️ en regard de l'arrêt à supprimer.
5. Vous pouvez également choisir un mode de déplacement dans le menu déroulant pour modifier ce dernier. Le [mode de déplacement par défaut](#) est défini par votre organisation. Les options disponibles sont les suivantes :
- **Distance à parcourir** : modélise le mouvement des voitures et d'autres petites automobiles similaires, telles que les pick-ups, et recherche des solutions pour optimiser la distance à parcourir. L'itinéraire proposé respecte les routes à sens unique, permet d'éviter les virages illégaux, et suit d'autres règles qui sont spécifiques aux voitures.
 - **Rural Driving Time** : modélise le mouvement des voitures et d'autres petites automobiles similaires, telles que les pick-ups, et recherche des solutions pour optimiser le temps de trajet. L'itinéraire proposé respecte les routes à sens unique, permet d'éviter les virages illégaux et suit d'autres règles qui sont spécifiques aux voitures mais autorise la circulation sur les routes non pavées. Les vitesses de déplacement sont basées sur le trafic lorsque ces données sont disponibles et que vous spécifiez une heure de départ.
 - **Distance à parcourir en zone rurale** : modélise le mouvement des voitures et d'autres petites automobiles similaires, telles que les pick-ups, et recherche des solutions pour optimiser la distance à parcourir. L'itinéraire proposé respecte les routes à sens unique, permet d'éviter les virages illégaux et suit d'autres règles qui sont spécifiques aux voitures mais autorise la circulation sur les routes non pavées.
 - **Durée du trajet pour camions** : modélise les trajets de base pour camions en privilégiant les itinéraires conseillés pour les camions et recherche des solutions qui optimisent le temps de trajet. L'itinéraire proposé respecte les routes à sens unique, permet d'éviter les virages illégaux, et suit d'autres règles qui sont spécifiques aux camions.
 - **Distance pour camions** : modélise les trajets de base pour camions en privilégiant les itinéraires conseillés pour les camions et recherche des solutions qui optimisent la distance à parcourir. L'itinéraire proposé respecte les routes à sens unique, permet d'éviter les virages illégaux, et suit d'autres règles qui sont spécifiques aux camions.
 - **Durée du trajet à pied** : suit les chemins et routes qui autorisent la circulation pédestre et recherche des solutions qui optimisent le temps de trajet. La vitesse moyenne de déplacement est estimée à 5 km/h.
 - **Distance à pied** : suit les chemins et routes qui autorisent la circulation pédestre et recherche des solutions qui optimisent la distance à parcourir.
6. Choisissez une option de départ comme suit :
- a. Choisissez soit **Leave now (Partir maintenant)** soit **Depart by (Départ à)** dans le menu déroulant.
 - b. Si vous choisissez **Depart by (Départ à)**, sélectionnez une date et une heure de départ.

L'heure de départ est définie dans le fuseau horaire de la localité de départ. Le fuseau horaire de la destination est utilisé pour les heures d'arrivée et de départ affichées dans la feuille de route détaillée.

Utiliser votre itinéraire

Une fois les directions obtenues, vous pouvez utiliser votre itinéraire comme suit :

- Pour visualiser un segment spécifique de l'itinéraire, cliquez sur ce segment dans le volet **Feuille de route**. La carte se centre sur ce segment.

- Pour imprimer la carte de l'itinéraire, dans la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Print (Imprimer)** (la carte de l'itinéraire n'inclut pas la feuille de route).

Mesure




Lorsque vous utilisez une carte, vous pouvez mesurer une distance linéaire ou une surface (et son périmètre) à l'aide de l'outil Mesure. Map Maker calcule la mesure la plus courte (à l'aide du calcul géodésique basé sur l'ellipsoïde), même si les données utilisent un système de coordonnées projetées. Vous pouvez changer les unités par défaut qui apparaissent en [mettant à jour votre profil](#). Vous pouvez également changer les unités de mesure tout en effectuant une mesure.

Remarque :


Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Effectuer une mesure

Pour mesurer une distance ou une surface, procédez comme suit :

1. [Ouvrez la carte](#) dans Map Maker.
2. Sur la barre d'outils (aux couleurs claires) **Settings (Paramètres)**, cliquez sur **Measurement (Mesure)** .
La barre d'outils de mesure s'affiche sur la carte.
3. Sur la barre d'outils de mesure, choisissez une option de mesure de la manière suivante :
 - Pour mesurer une distance sur la carte, cliquez sur **Measure distance (Mesurer la distance)** . Cliquez sur la carte à l'endroit où vous voulez commencer de mesurer et cliquez une fois pour chaque sommet de la ligne à mesurer. Double-cliquez pour terminer la ligne.
 - Pour mesurer une surface (et son périmètre), cliquez sur **Measure area (Mesurer une surface)** . Cliquez sur la carte à l'endroit où vous voulez commencer de mesurer et cliquez une fois pour chaque sommet de la surface à mesurer. Double-cliquez pour terminer la surface.

Vos résultats s'affichent au bas de la fenêtre de mesure.

4. Effectuez l'une des opérations suivantes selon vos besoins :
 - Dans le menu déroulant **Unit (Unité)**, sélectionnez une autre unité de mesure. Les résultats de la mesure sont convertis dans la nouvelle unité sélectionnée.
 - Pour effacer la mesure, cliquez sur **Clear measurement (Effacer la mesure)** .
 - Pour commencer une nouvelle mesure, cliquez sur **New Measurement (Nouvelle mesure)**.

Déplacer la carte au cours d'une mesure

Parfois, ce que vous voulez mesurer peut ne pas tenir entièrement dans l'étendue en cours de la carte ; par exemple, une rue ou une parcelle peut s'étendre au-delà de l'étendue visible. Pour déplacer la carte pendant que vous mesurez, en conservant la surface ou la distance totale cumulée, maintenez enfoncé le bouton de la souris (ou utilisez la méthode de navigation équivalente) et faites glisser la carte dans la direction souhaitée. Double-cliquez pour terminer votre opération de mesure.

Rechercher les coordonnées de localisation



Vous pouvez rechercher les coordonnées géographiques de tout point sur une carte à l'aide de l'outil Location (Localisation). Map Maker affiche les coordonnées géographiques dans plusieurs formats courants. Vous pouvez modifier les unités de localisation utilisées pour afficher les coordonnées, capturer un point pour en afficher les coordonnées exactes, entrer des coordonnées et accéder à cet emplacement sur la carte et mettre en forme le mode d'affichage de chaque unité de localisation. Vous pouvez également afficher les coordonnées à l'aide d'unités différentes en ajoutant plusieurs conversions.

Vous pouvez afficher les coordonnées dans l'une des notations suivantes :

- Longitude et latitude (XY)
- Degrés décimaux (DD)
- Degrés Minutes Secondes (DMS)
- Degrés Minutes Décimales (DDM)
- Military Grid Reference System (MGRS)
- Universal Transverse Mercator (UTM)
- US National Grid (USNG)
- FOND DE CARTE — Affichez les coordonnées x,y dans le système de coordonnées et les unités utilisés par le fond de carte actuel.

Rechercher un emplacement




Pour rechercher un emplacement de la carte, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) à afficher.
2. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur le bouton **Location (Localisation)** .
3. Placez votre pointeur sur un emplacement de la carte et relevez les coordonnées dans la fenêtre **Location (Localisation)**.
4. Cliquez sur le bouton **Expand (Expansion)**  pour révéler des options de localisation supplémentaires.
5. Cliquez éventuellement sur le menu déroulant **Add conversion (Ajouter une conversion)** et choisissez des systèmes de coordonnées supplémentaires pour afficher l'emplacement.





Astuce :

Cliquez sur la zone affichant le système de coordonnées dans la fenêtre **Location (Localisation)** pour convertir rapidement votre emplacement dans un autre système de coordonnées.

6. Effectuez l'une des opérations suivantes selon vos besoins :
 - Si vous avez plusieurs conversions de système de coordonnées et que vous souhaitez en supprimer une ou plusieurs de la liste, cliquez sur **Remove conversion (Supprimer la conversion)**  en regard du système de coordonnées à supprimer.
 - Pour entrer des coordonnées, cliquez sur le bouton **Input coordinate (Coordonnée en entrée)** , choisissez un système de coordonnées et spécifiez les coordonnées.
 - Pour capturer un emplacement, cliquez sur le bouton **Capture (Capturer)**  pour basculer vers le mode

capture. En mode capture, vous pouvez cliquer n'importe où sur la carte pour capturer les coordonnées de cet emplacement.


- Pour mettre en forme l'affichage de vos coordonnées, cliquez sur le bouton **Format settings (Paramètres de format)** . Dans le menu déroulant, choisissez le système de coordonnées et modifiez la mise en forme dans le champ qui se trouve en dessous. Pour réinitialiser la mise en forme, cliquez sur **Reset to default (Rétablir les valeurs par défaut)** .

Imprimer des cartes

Utilisez l'outil Imprimer pour exporter une page de votre carte dans un format imprimable, notamment PDF, PNG, JPEG, GIF, EPS et SVG. Vous pouvez imprimer la mise en page de la carte ou uniquement la carte.

Imprimer une mise en page de carte

La mise en page de carte comprend le titre du document, une barre d'échelle, et la date. Pour créer une mise en page de carte dans un format imprimable, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) que vous souhaitez imprimer.
2. Dans la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Print (Imprimer)** .
3. Cliquez sur l'onglet **Mise en page**.
4. Saisissez un titre pour votre document.
5. Dans le menu déroulant **Page setup (Mise en page)**, choisissez une mise en page.

Remarque :


Si votre organisation a [configuré des mises en page d'impression personnalisées](#), vous pouvez cliquer sur **Select template (Sélectionner un modèle)** et choisir une mise en page parmi les mises en page d'impression de votre organisation.

6. Dans le menu déroulant **File format (Format de fichier)**, choisissez le type de fichier à exporter. Les types de fichiers comprennent les formats PDF, PNG8, PNG32, JPG, AIX, GIF, EPS, SVG et SVGZ.
7. Vous pouvez également cliquer sur **Advanced options (Options avancées)** et effectuer l'une des actions suivantes :
 - Définir l'échelle de la carte.
 - Inclure les informations relatives à l'auteur et au copyright.
 - Modifier la résolution en ppp de la carte.
 - Inclure une légende de carte.
8. Cliquez sur **Export (Exporter)** pour créer le fichier de carte.

Les fichiers exportés sont répertoriés dans la fenêtre **Print (Imprimer)**. Vous pouvez cliquer sur le fichier pour le télécharger et l'imprimer à l'aide du programme de votre choix. Fermer la fenêtre **Print (Imprimer)** ne supprime pas vos fichiers exportés. Les fichiers exportés sont supprimés lorsque vous fermez la carte ou que vous actualisez votre navigateur.

Imprimer uniquement la carte

Pour créer un document imprimable uniquement de la carte, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) que vous souhaitez imprimer.
2. Dans la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Print (Imprimer)** .
3. Cliquez sur l'onglet **Map only (Carte uniquement)**.
4. Attribuez un nom de fichier à votre document.

5. Dans le menu déroulant **File format (Format de fichier)**, choisissez le type de fichier à exporter. Les types de fichiers comprennent les formats PDF, PNG8, PNG32, JPG, AIX, GIF, EPS, SVG et SVGZ.
6. Saisissez une largeur et une hauteur pour la carte.
7. Vous pouvez également cliquer sur **Advanced options (Options avancées)** et effectuer l'une des actions suivantes :
 - Définir l'échelle de la carte.
 - Modifier la résolution en ppp de la carte.
 - Inclure une attribution de fond de carte.
8. Cliquez sur **Export (Exporter)** pour créer le fichier de carte.

Les fichiers exportés sont répertoriés dans la fenêtre **Print (Imprimer)**. Vous pouvez cliquer sur le fichier pour le télécharger et l'imprimer à l'aide du programme de votre choix. Fermer la fenêtre **Print (Imprimer)** ne supprime pas vos fichiers exportés. Les fichiers exportés sont supprimés lorsque vous fermez la carte ou que vous actualisez votre navigateur.

Créer des cartes

Démarrer la création de cartes

1. Choisir un fond de carte

Les cartes peuvent être très utiles, car elles peuvent contribuer, par exemple, à raconter une histoire, présenter une idée ou illustrer une situation. Pour créer une carte intéressante, vous devez choisir un fond de carte et des couches qui présentent des qualités cartographiques, qui fonctionnent à différentes échelles, qui s'affichent rapidement, qui contiennent des données factuelles précises, qui ciblent un public spécifique et qui comportent des légendes visibles si la symbologie n'est pas intuitive.

[En savoir plus sur les fonds de carte](#)

2. Ajouter des couches

Les couches sont le contenu de votre message. Elles peuvent inclure des rubriques associées à des personnes, à la Terre, à la vie et à des images, etc. Vous pouvez ajouter une ou plusieurs couches. En regroupant plusieurs couches ou sources de données sur une carte, l'histoire que vous racontez est plus intéressante. Veillez toutefois à ne pas ajouter trop d'éléments à une carte, ce qui pourrait en rendre la lecture difficile. Recherchez et ajoutez des couches depuis vos contenus ou votre organisation ; sinon, parcourez les couches depuis ArcGIS Online et Living Atlas.

[En savoir plus sur les couches](#)

3. Modifier les styles

Vous pouvez appliquer différents styles aux données géographiques d'une carte. Lorsque vous modifiez le style de votre couche, plusieurs styles vous sont proposés, ainsi que différentes options pour chaque style. Les choix disponibles varient en fonction des données. Vous avez le choix entre différents symboles pour représenter les entités ajoutées à la carte. Par exemple, les plans et les cours d'eau peuvent être signalés par une même couleur bleue constante alors que les axes routiers sont symbolisés selon la catégorie de routes à laquelle ils appartiennent. Vous pouvez également utiliser les styles smart mapping comme la densité des points pour déterminer les valeurs les plus significatives parmi vos données.

[En savoir plus sur les styles](#)

4. Configurer les fenêtres contextuelles

Les fenêtres contextuelles donnent vie aux attributs associés à chaque couche d'entités dans la carte, tels que les sentiers de randonnée, les valeurs des terrains ou les taux de chômage. Elles peuvent afficher des pièces jointes, des images, des diagrammes et du texte et peuvent référencer des pages Web externes. L'apparence d'une fenêtre contextuelle par défaut d'une couche est une liste d'attributs et de valeurs. Vous pouvez [configurer les fenêtres contextuelles](#) pour définir la liste des champs visibles et masqués ainsi que la manière dont ces informations se présentent. Vous pouvez ainsi afficher une liste d'attributs ou fournir une interface interactive pour la visualisation et la comparaison des entités dans une couche particulière en proposant du texte et des diagrammes avec une mise en forme personnalisée. En outre, vous pouvez utiliser des expressions Arcade pour personnaliser davantage l'affichage des fenêtres contextuelles.

5. Enregistrer la carte

Une fois la carte créée, vous pouvez [l'enregistrer](#) comme élément sur l'onglet **My Content (Mes contenus)** de la page de contenu.

Maintenant que vous avez une carte de base, vous pouvez l'affiner en [définissant les propriétés de carte](#), en ajoutant des [géosignets](#) et en [définissant la transparence](#). En fonction de vos [priviléges](#) de partage, vous pouvez

[partager la carte](#) avec des groupes, votre organisation ou le grand public.

Etapes suivantes

Découvrez le [didacticiel de démarrage rapide](#) pour en savoir plus sur la création de cartes.

Choix d'un fond de carte




Un fond de carte fournit un contexte géographique pour le contenu que vous souhaitez afficher dans une carte. Lorsque vous créez une carte, vous pouvez choisir le fond de carte à utiliser. Vous pouvez changer le fond de carte de votre carte actuelle à tout moment en utilisant la bibliothèque des fonds de carte ou votre propre couche comme fond de carte. Vous pouvez également créer un fond de carte contenant plusieurs couches à partir de la fenêtre **Basemap (Fond de carte)** dans Map Maker.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.


Sélectionner un fond de carte dans la bibliothèque




La bibliothèque des fonds de carte offre un large choix, notamment des cartes topographiques, des images et des plans de ville.

1. Vérifiez que vous êtes connecté et, si vous souhaitez enregistrer des modifications, que vous possédez les [privilèges](#) appropriés pour créer du contenu.
2. Ouvrez [Map Maker](#) et cliquez sur **Basemap (Fond de carte)**  dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre).
La fenêtre **Basemap (Fond de carte)** apparaît.
3. Cliquez sur la miniature du fond de carte que vous voulez utiliser dans votre carte.
4. Pour consulter des informations sur un fond de carte dans la bibliothèque, commencez par l'ajouter à la carte.
 - a. Dans la partie supérieure de la fenêtre **Basemap (Fond de carte)**, cliquez sur **Current Basemap (Fond de carte actuel)**.
 - b. Sur l'une des couches de référence répertoriées ou des couches de base, cliquez sur **More Options (Autres options)**  et sélectionnez **Propriétés (Propriétés)**.
La fenêtre **Propriétés (Propriétés)** s'ouvre à partir de la barre d'outils claire. Cette fenêtre affiche les paramètres de symbologie, de transparence, de fusion et de plage visible de la couche.
 - c. Certaines couches comportent également une section **Information (Informations)** dans la fenêtre **Propriétés (Propriétés)**, avec un lien **More details (Plus de détails)**. Cliquez sur ce lien pour afficher la page et la description des éléments de la couche.
5. Cliquez sur **Save (Enregistrer)**  pour enregistrer le nouveau fond de carte sur la carte.

Utiliser votre propre fond de carte

En plus des fonds de carte de la bibliothèque, vous pouvez également utiliser votre propre fond de carte en recherchant une couche existante ou en ajoutant une couche à partir du Web. Plusieurs [types de couches](#) sont pris en charge. Lorsque vous utilisez votre propre fond de carte, votre carte utilise le système de coordonnées de ce fond de carte à la place de Web Mercator, le système de coordonnées des fonds de carte Esri.


1. Vérifiez que vous êtes connecté, ouvrez la carte dans Map Maker, puis cliquez sur **Layers (Couches)**  dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre).
La fenêtre **Layers (Couches)** s'ouvre.

2. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, cliquez sur **Add layer (Ajouter une couche)**.
3. Pour rechercher une couche existante à utiliser comme fond de carte, choisissez l'emplacement dans lequel vous souhaitez rechercher la couche, à partir du menu déroulant, dans la partie supérieure de la fenêtre.
 - a. Effectuez l'une des actions suivantes pour rechercher la couche de votre choix :
 - Saisissez des termes de recherche dans la zone de recherche. Vous pouvez également effectuer une [recherche avancée](#) pour limiter vos résultats de recherche.
 - Affichez les résultats de différentes manières en utilisant les boutons de visualisation (**Table**  et **List [Liste]** .
 - Cliquez sur le bouton **Sort (Trier)**  pour trier les résultats des couches et modifier, au besoin, le sens de tri.
 - b. Cliquez sur le titre de la couche que vous voulez utiliser comme fond de carte.
 - c. Dans la partie inférieure de la fenêtre, cliquez sur **Use as Basemap (Utiliser comme fond de carte)**.
 - d. Pour fermer la fenêtre de recherche, cliquez sur le bouton **Back (Retour)**.


Créer un fond de carte à plusieurs couches



Vous pouvez créer un fond de carte à plusieurs couches à l'aide de couches opérationnelles dans votre carte. Les couches opérationnelles sont les couches avec lesquelles vous interagissez et qui figurent sur le dessus du fond de carte. En déplaçant [certains types](#) de couches opérationnelles dans le groupe des couches du fond de carte de la fenêtre **Layers (Couches)**, vous pouvez créer un fond de carte comportant plusieurs couches. Ceci est utile lorsque vous disposez de plusieurs couches que vous souhaitez utiliser ensemble en arrière-plan, ou comme contexte, pour votre carte, par exemple, si vous avez une couche d'imagerie de base et que vous souhaitez ajouter une couche d'images de carte comportant des étiquettes de référence, ou si vous voulez associer plusieurs couches de base, telles qu'une couche d'imagerie d'ombrage et une couche d'images de carte topographique.

Une fois que vous avez déplacé les couches dans le groupe de couches du fond de carte, vous pouvez les déplacer vers le haut ou vers le bas au sein du groupe, spécifier une couche à utiliser en tant que couche de référence et sortir une couche du groupe de couches du fond de carte. Après avoir créé votre fond de carte à plusieurs couches, vous pouvez renommer ses couches, notamment le titre du groupe de couches du fond de carte, puis enregistrer le fond de carte. Vous pouvez utiliser les fonds de carte à plusieurs couches dans la [bibliothèque de fonds de carte](#) de votre organisation.

1. Vérifiez que vous êtes connecté et, si vous souhaitez enregistrer des modifications, que vous possédez les [privilèges](#) appropriés pour créer du contenu.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes dans Map Maker :
 - Créez une carte et [ajoutez les couches](#) que vous souhaitez inclure dans votre fond de carte.
 - Ouvrez une carte existante contenant des couches que vous souhaitez inclure dans votre fond de carte.
3. Accédez à une couche à déplacer vers le fond de carte et procédez comme suit :
 - a. Modifiez la couche, si nécessaire. En fonction du type de la couche, les modifications peuvent inclure la [configuration de fenêtres contextuelles](#), la [modification du style](#), etc. Les changements que vous apportez sont préservés lorsque vous déplacez la couche dans le fond de carte.
 - b. Cliquez sur **More Options (Autres options)** , puis sur **Move to basemap (Déplacer vers le fond de carte)**.
4. Répétez les étapes précédentes pour chaque couche à inclure dans le fond de carte à plusieurs couches.

 **Astuce :**

Vous pouvez également ignorer la fenêtre **Layers (Couches)** opérationnelle et ajouter directement des couches au fond de carte. Pour cela, sélectionnez **Basemap (Fond de carte)**  dans la barre d'outils **Contents (Contenu)**, puis cliquez sur **Current basemap (Fond de carte actuel)** dans la partie supérieure de la bibliothèque. Cliquez sur **Add layer (Ajouter une couche)** dans la section **Base (De base)** de la fenêtre pour parcourir les couches et les ajouter directement à votre fond de carte.

5. Pour effectuer l'une des tâches suivantes, commencez par sélectionner **Basemap (Fond de carte)**  dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** et à cliquer sur **Current basemap (Fond de carte actuel)** dans la partie supérieure de la bibliothèque Basemap (Fond de carte) :
 - Pour spécifier une couche du fond de carte à utiliser comme couche de référence (par exemple, une couche contenant des noms de lieu), faites-la glisser dans la section **Reference (Référence)** de la fenêtre **Basemap (Fond de carte)**. Les couches de référence s'affichent systématiquement au-dessus de toutes les autres couches de la carte et figurent au début du groupe de couches du fond de carte dans la fenêtre **Contents (Contenu)**. Elles comportent généralement des étiquettes indiquant les réseaux de transport, les noms de lieux et d'autres entités de référence. Si, plus tard, vous changez d'avis, refaites glisser la couche dans la section **Base (De base)** pour en faire une couche standard du fond de carte.
 - Pour sortir une couche du fond de carte, accédez à cette couche et cliquez sur **More Options (Autres options)** . Sélectionnez **Move from basemap (Déplacer à partir du fond de carte)**. La couche est sortie du groupe de couches du fond de carte et retourne dans la fenêtre **Layers (Couches)**.


 **Remarque :**

La couche la plus basse ne peut être sortie du groupe de couches du fond de carte que si ce groupe contient une autre couche de même type. Vous pouvez ainsi déplacer une couche de fond de carte de tuiles uniquement si le groupe de couches du fond de carte contient une autre couche de tuiles.

- Pour déplacer une couche vers le haut ou vers le bas au sein du groupe de couches du fond de carte, faites glisser la couche à la position souhaitée.

 **Remarque :**

Les couches d'un fond de carte à plusieurs couches peuvent être réorganisées uniquement si le groupe de couches du fond de carte contient au moins deux couches de tuiles, deux couches autres que des couches de tuiles ou deux couches de référence. Les couches de référence ne peuvent pas être déplacées en dessous des couches standard.

- Pour changer le titre d'un groupe de couches de fond de carte ou renommer l'une des couches du fond de carte, sélectionnez **Renommer**. Saisissez un nouveau nom dans la zone de texte et cliquez sur **OK (OK)**.
6. Cliquez sur **Save (Enregistrer)**  pour enregistrer le fond de carte à plusieurs couches. Vous devez être connecté et détenir les [privilèges](#) permettant de créer du contenu pour enregistrer le fond de carte.

Ajouter des couches à des cartes

Les **couches** constituent le contenu d'une carte. Elles proposent une grande variété d'informations concernant notamment la population, la Terre et la vie, et elles sont composées d'images, de tuiles, d'entités et d'autres éléments. Pour ajouter des couches à une carte, connectez-vous à votre organisation et [ouvrez Map Maker](#). Vous pouvez [rechercher](#) des couches dans votre contenu ou votre organisation, ou des couches publiques sur ArcGIS Online. Vous pouvez aussi ajouter des couches [à partir du Web](#).

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Quelles sont les couches que vous pouvez ajouter ?

Vous pouvez rechercher et ajouter les couches suivantes à une carte dans Map Maker:

- Couches qui vous appartiennent ou qui ont été partagées avec vous
- Couches provenant du ArcGIS Living Atlas of the World
- Couches publiques sur ArcGIS Online
- Couches tabulaires

Vous pouvez également ajouter les [types de couches pris en charge](#) à partir d'une URL.

Lorsque vous enregistrez une carte, les éléments que vous avez ajoutés sont enregistrés avec elle et cette dernière apparaît sur l'onglet **My Content (Mon contenu)** de la page **Content (Contenu)**.

Rechercher des couches

Par défaut, vous recherchez des couches à partir de **My Content (Mon contenu)**, mais vous pouvez également en rechercher à partir des emplacements suivants :





- **My Favorites (Mes favoris)** : inclut les couches que vous avez [identifiées comme favoris](#).
- **My Groups (Mes groupes)** : inclut les couches des groupes auxquels vous appartenez.
- **My Organization (Mon organisation)** : inclut les couches de l'organisation.
- **Living Atlas** : cette option inclut les couches sélectionnées dans [ArcGIS Living Atlas of the World](#), notamment les couches de trafic, démographiques et d'occupation du sol. Cette option est disponible uniquement si ArcGIS Enterprise est configuré pour utiliser le contenu ArcGIS Living Atlas of the World.
- **ArcGIS Online** : cette option inclut le contenu public de ArcGIS Online.

Pour rechercher des couches, procédez comme suit :

1. Dans l'onglet **Contents** (foncé), procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour rechercher des couches spatiales, cliquez sur **Add data (Ajouter des données)** ⊕, puis sur **Browse layers (Parcourir les couches)** 🔍.
 - Pour rechercher des couches de tables, cliquez sur **Tables** 📄, puis sur **Add table (Ajouter une table)**. La fenêtre **Add table (Ajouter une table)** est préalablement filtrée pour n'afficher que les couches de table.
2. Choisissez l'emplacement dans lequel vous voulez rechercher des couches : **My Content (Mon contenu)**, **My Favorites (Mes favoris)**, **My Groups (Mes groupes)**, **My Organization (Mon organisation)**, **Living Atlas** ou



ArcGIS Online.

Si vous n'êtes pas connecté, seules les couches publiques du portail et les couches ArcGIS Online publiques sont disponibles.

- Effectuez l'une des actions suivantes pour rechercher des couches :
 - Saisissez des termes de recherche dans la zone de recherche. Vous pouvez également effectuer une [recherche avancée](#) pour limiter les résultats de recherche.
 - Affichez les résultats de différentes manières en utilisant les boutons de visualisation (**Table**  et **List [Liste]** ).
 - Cliquez sur le bouton **Sort (Trier)**  pour trier les résultats et modifier le sens de tri.
 - Cliquez sur le bouton **Filter (Filtrer)**  pour affiner les résultats de la recherche. Par exemple, si vous cherchez des couches dans une organisation et que des [catégories de contenu ont été configurées](#), vous pouvez utiliser le filtre **Categories (Catégories)** pour affiner les résultats. Utilisez le filtre **Status (Statut)** si vous souhaitez que seules les couches [marquées comme officielles](#) figurent dans les résultats. Les options de filtrage disponibles varient selon l'emplacement de recherche des couches, selon que vous êtes connecté ou non et selon votre type de connexion.

Remarque :


Pour limiter les résultats de la recherche en fonction de l'étendue de la carte actuelle, sélectionnez **Only show content within map area (Afficher uniquement le contenu dans la zone cartographique)**. Par exemple, si vous appliquez un zoom sur la carte pour afficher le Nevada aux États-Unis, les résultats de votre recherche sont classés en fonction de l'étendue de la carte. Si vous changez l'étendue de la carte à Pennsylvania, les résultats renvoyés sont différents (selon les mots-clés utilisés). Toutes les couches qui recouvrent l'étendue actuelle de votre carte (et correspondent à vos mots-clés) sont renvoyées.

- Pour voir les détails importants sur une couche, cliquez sur son titre. Dans la fenêtre des détails de la couche, cliquez sur le bouton **View full details (Afficher tous les détails)**  pour ouvrir la page des éléments et voir des détails sur la couche.
- Pour ajouter une couche à la carte, cliquez sur le bouton **Add (Ajouter)**  au niveau de la couche renvoyée comme résultat.
 - Répétez les étapes précédentes pour chaque couche à ajouter.

Astuce :

Vous pouvez ajouter n'importe quelle couche obtenue dans les résultats à vos favoris en cliquant sur **Add to Favorites (Ajouter aux favoris)** sous la miniature de couche de la fenêtre des détails de la couche. Vous pouvez afficher la liste complète de vos favoris en choisissant **My Favorites (Mes favoris)** lorsque vous recherchez des couches dans Map Maker ou dans l'onglet **My Favorites (Mes favoris)** de la page [Contenu \(Contenu\)](#).






Une fois que vous avez ajouté des couches à Map Viewer, vous pouvez configurer chaque couche. Vous pouvez, par exemple, [modifier le style](#), [créer des étiquettes](#) et [configurer des fenêtres contextuelles](#) sur chaque couche que vous ajoutez à la carte.



- Pour supprimer une couche de la carte, cliquez sur le bouton **Remove (Supprimer)**  au niveau de la couche renvoyée dans la liste des résultats de la recherche.

7. Pour fermer la fenêtre de recherche, cliquez sur le bouton **Back (Retour)**.

Ajouter des couches à partir du web

Vous pouvez ajouter les [types de couches prises en charge](#) à partir d'une URL. Pour ajouter une couche à partir d'une URL, procédez comme suit :

1. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (foncée), cliquez sur **Add data (Ajouter des données)** . Parmi les options qui apparaissent, choisissez le type de couche à ajouter
 - **Web service (Service Web)**  : carte, image ou ressource d'entité qui se trouve sur un site ArcGIS Server.
 - **GeoRSS**  : flux Web dynamique comprenant des entités et localisations géographiques.
 - **KML**  : format de fichier basé sur XML, qui permet de représenter des entités géographiques.
 - **CSV**  : fichier de texte Web aux valeurs séparées par une virgule et contenant généralement des informations de localisation.
2. Copiez l'URL dans la zone de texte **URL**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur **Add to map (Ajouter à la carte)** pour ajouter les données en tant que couche.
 - Cliquez sur **Use as basemap (Utiliser comme fond de carte)** pour utiliser les données comme couche de fond de carte. Cette option est disponible uniquement pour les couches de **service Web**.

Les données sont ajoutées à la carte et apparaissent désormais dans la fenêtre **Layers (Couches)**  ou dans la fenêtre **Basemap (Fond de carte)** .

Appliquer des styles

Appliquer des styles

Les cartes vous permettent de visualiser vos données de différentes manières, ce qui peut en faire un puissant outil. Vous pouvez notamment afficher les données relatives à la population de pays sous la forme d'une séquence de couleurs allant des plus claires aux plus foncées, ou sous la forme de cercles proportionnels allant des plus petits aux plus grands, par exemple. Cette flexibilité permet de raconter des histoires différentes et de découvrir des modèles cachés selon la façon dont les données sont présentées. Toutefois, la cartographie est si flexible qu'elle vous oblige à prendre des décisions alors qu'il n'y a pas toujours une seule bonne réponse.

Map Maker vous permet d'explorer différentes options de style en proposant des valeurs de smart mapping par défaut. Lorsque vous appliquez un style à des couches de carte dans Map Maker, la nature de vos données détermine les [options de style](#) qui apparaissent par défaut dans la fenêtre [Styles](#). Vous pouvez alors expérimenter avec les dégradés de couleurs, les épaisseurs de ligne, la transparence, les symboles et d'autres éléments graphiques ; vos choix sont reflétés immédiatement sur la carte.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Appliquer un style


Les options de style proposées pour une couche dépendent du type de données que vous cartographiez. Les options disponibles varient selon que votre couche est constituée d'entités ponctuelles, linéaires ou surfaciques. Par exemple, les options de style de carte de densité sont disponibles pour les couches constituées de points, mais pas pour les couches de lignes ou de polygones. Les options sont également fonction du type de données associé aux entités. Par exemple, une entité ponctuelle peut simplement contenir des données de localisation telles que des coordonnées géographiques, mais elle peut également contenir des informations catégorielles (espèces d'arbres) ou numériques (température de l'air). Certaines options de styles ne sont pas adaptées à certains types de données. Après avoir analysé ces caractéristiques et d'autres, Map Maker présente les [options de style appropriées](#).

Remarque :

Vous pouvez créer une expression personnalisée écrite dans le langage de script [Arcade](#) à utiliser pour la stylisation au lieu de styliser une couche d'entités à l'aide d'attributs explicites dans votre couche. Ceci est disponible pour la plupart des styles. Par exemple, vous pouvez créer une expression Arcade pour obtenir un chiffre de ventes annuelles pour des secteurs de vente individuels en additionnant la valeur des champs de ventes mensuelles. Vous pouvez utiliser des symboles de tailles diverses pour représenter sur la carte les chiffres des ventes annuelles. Vous pouvez également créer une expression Arcade ou modifier une expression Arcade existante directement dans Map Maker. Vous pouvez également utiliser les expressions Arcade lors de la [définition de la transparence pour des entités](#) ou de [l'angle de rotation des symboles](#).

Lorsque vous ajoutez une couche sans aucun style associé (par exemple, si vous ajoutez une couche d'entités hébergée à partir de sa page de détails immédiatement après la publication), Map Maker affiche cette couche en lui appliquant le style par défaut. Si vous ajoutez une couche contenant déjà des styles, Map Maker en tient compte. Vous pouvez modifier le style d'une [couche prise en charge](#) à tout moment en cliquant sur le bouton **Styles (Styles)** de la barre d'outils **Settings (Paramètres)**.

Pour appliquer un style ou modifier le style d'une couche, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, cliquez sur la couche pour la sélectionner.
4. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur le bouton **Styles** .
5. Dans la fenêtre **Styles (Styles)**, effectuez l'une des opérations suivantes dans la section **Choose attributes (Choisir des attributs)** :

 **Remarque :**

Vous pouvez ignorer cette étape si vous souhaitez [afficher les localisations à l'aide d'un même symbole](#) ou cartographier les localisations des entités ponctuelles sous forme de [carte de densité](#).

- Pour styliser un attribut dans une couche, cliquez sur **+ Field (Champ)**, recherchez et sélectionnez l'attribut, puis cliquez sur **Add (Ajouter)**.
- Pour utiliser une expression [Arcade](#) pour styliser votre couche, cliquez sur **+ Expression** et utilisez la fenêtre de l'éditeur pour créer votre expression et lui donner un nom.
Vous pouvez également utiliser des expressions existantes pour en générer de nouvelles. Toutefois, certaines variables risquent de ne pas être compatibles avec tous les [profils](#). Ainsi, une expression créée pour les [fenêtres contextuelles](#) ne fonctionnera peut-être pas pour les styles. Pour utiliser une expression existante, sélectionnez-la dans l'onglet **Existing (Existant)** de la fenêtre de l'éditeur.

 **Astuce :**

Si vous avez besoin d'aide avec des fonctions Arcade, cliquez sur le bouton **Information (Informations)** en regard d'une fonction dans la fenêtre de l'éditeur pour afficher les informations de référence correspondantes.

6. Pour appliquer des styles à d'autres attributs ou créer d'autres expressions, répétez l'étape précédente. Le style actuellement appliqué à la couche est sélectionné dans la section **Try a drawing style (Essayer un style de dessin)**.
7. Sélectionnez éventuellement un autre style. Choisissez un style en fonction de ce que vous voulez présenter. Pour savoir quel style choisir, consultez le tableau [Référence rapide des styles](#).

 **Remarque :**


Seules les options appliquées à vos données s'affichent. Par exemple, si vous connaissez uniquement l'emplacement d'une entité, vous ne pouvez utiliser qu'un seul symbole ou une carte de densité, mais pas la taille ou la couleur. Toutefois, si des informations catégorielles ou numériques sont associées à ces emplacements, le smart mapping présente des options de style supplémentaires.

Pour certains styles, une option **Theme (Thème)** est également disponible. Les [thèmes](#) vous permettent de tester différentes vues de vos données. La disponibilité des thèmes dépend du style de smart mapping que vous choisissez :

8. Cliquez éventuellement sur **Style options (Options de style)** sur la fiche de style pour personnaliser l'apparence de la couche.

**Astuce :**

Avec [Color and Size \(Couleur et taille\)](#), [Types and Size \(Types et taille\)](#), [Predominant Category and Size \(Catégorie prédominante et taille\)](#), [Relationship and Size \(Relation et taille\)](#), [Types and Size \(age\) \(Types et taille \[âge\]\)](#) et [Color and Size \(age\) \(Couleur et taille \[âge\]\)](#), vous pouvez appliquer des options de style à chaque attribut. Si, par exemple, vous choisissez le style **Types and Size (Types et taille)**, choisissez des options pour [Types \(Unique symbols\) \(Types \(symboles uniques\)\)](#) et [Counts and Amounts \(Size\) \(Totaux et montants \(Taille\)\)](#).

9. Dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles sans enregistrer vos choix**.
10. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur **Done (Terminé)**.
11. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (sombre), cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  pour enregistrer les modifications de style que vous avez apportées à la carte.

Référence rapide des styles

Lorsque vous appliquez un style à une couche via Smart Mapping, les options de style disponibles varient selon le type d'entités que vous cartographiez (point, ligne ou polygone), ainsi que le type d'attributs de données (nombres, catégories, dates, etc.) et le nombre d'attributs que vous choisissez. Chaque style vous permet de proposer une narration légèrement différente et de répondre à des questions différentes avec vos données.

La table suivante présente une référence rapide des options de style Smart Mapping que vous pouvez appliquer à différents types de données et certaines questions souvent posées auxquelles vous pouvez répondre à l'aide de chaque style.

| Type de données | Questions auxquelles Smart Mapping peut répondre | Styles de smart mapping disponibles |
|---|---|--|
| Emplacement uniquement Exemples : emplacements de restaurants, distribution des cafés | <ul style="list-style-type: none"> • Où se trouvent les entités ? • Comment sont-elles réparties géographiquement ? | <ul style="list-style-type: none"> • Emplacement (un seul symbole) • Carte de densité (entités ponctuelles uniquement) |
| Un attribut numérique Exemples : terres cultivées exploitées, zones urbaines les plus importantes, zones à forte et faible densité de trafic | <ul style="list-style-type: none"> • En quoi les entités se distinguent-elles les unes des autres en fonction de valeurs numériques ? • Où sont les valeurs maximum et minimum ? • Quelles entités figurent au-dessus et en dessous d'une valeur attributaire spécifique ? | <ul style="list-style-type: none"> • Couleur et taille • Totaux et montants (couleur) • Totaux et montants (Taille) |

| Type de données | Questions auxquelles Smart Mapping peut répondre | Styles de smart mapping disponibles |
|--|---|---|
| <p>Deux attributs numériques</p> <p>Exemples : nombre et classement des ménages monoparentaux, évolution de la population globale, tabagisme et abus d'alcool</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Où sont les valeurs maximum et minimum ? • Comment les attributs numériques sont-ils reliés ? • Quelle est la relation entre les totaux numériques et le taux ou ratio ? • Existe-t-il des points aberrants ? • Quelles entités ont des valeurs élevées ou faibles pour les deux attributs ? • Quelles entités ont des valeurs faibles pour un attribut et élevées pour l'autre ? • Où le modèle relationnel est-il le plus fort ou le plus faible pour chaque attribut ? | <ul style="list-style-type: none"> • Couleur et taille • Comparer A à B • Relation |
| <p>Trois attributs numériques</p> <p>Exemple : obésité, diabète et inactivité physique</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comment les attributs numériques sont-ils reliés ? • Quelles entités ont des valeurs élevées ou faibles pour les deux attributs ? • Quelles entités ont des valeurs faibles pour un attribut et élevées pour l'autre ? • Où le modèle relationnel est-il le plus fort ou le plus faible pour chaque attribut ? | <ul style="list-style-type: none"> • Relation et taille |
| <p>Un ou plusieurs attributs numériques (totaux ou montants) associés avec la même unité de mesure</p> <p>Exemples : distribution de différents types de crime, distribution des sans-abris sans structure d'accueil par rapport aux sans-abris en structure d'accueil</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comment les données sont-elles distribuées ? • Comment la distribution d'un attribut se distingue-t-elle de celle des autres attributs ? | <ul style="list-style-type: none"> • Densité de point |

| Type de données | Questions auxquelles Smart Mapping peut répondre | Styles de smart mapping disponibles |
|--|--|---|
| <p>Deux à dix attributs numériques associés avec la même unité de mesure</p> <p>Exemples : revenus personnels les plus élevés par habitant et année, récoltes principales par comté aux États-Unis et comtés aux récoltes les plus élevées et les plus faibles</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Quel attribut présente la valeur la plus élevée par rapport aux autres attributs associés pour chaque entité ? Lequel a la valeur la plus faible ? • Quel est l'écart positif entre la valeur attributaire la plus élevée et les autres attributs associés ? • Quelle est la somme des attributs de chaque entité et dans quelle mesure diffère-t-elle de celle des autres entités ? | <ul style="list-style-type: none"> • Catégorie prédominante • Catégorie prédominante et taille |
| <p>Un attribut de catégorie/type</p> <p>Exemple : voies ferrées en ville</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comment les données sont-elles distribuées ou synthétisées par catégorie ? | <ul style="list-style-type: none"> • Types (symboles uniques) |
| <p>Un attribut de catégorie/type et un attribut numérique</p> <p>Exemple : moyenne annuelle du trafic quotidien sur les routes de Floride par district</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Où sont les valeurs maximum et minimum ? • Comment les données sont-elles distribuées par catégorie ? | <ul style="list-style-type: none"> • Types et taille |
| <p>Un attribut de date/heure</p> <p>Exemples : inspection des rues par date, ventes de meubles par date, ventes immobilières anciennes et récentes, âge de la plainte pour infraction au code jusqu'à la date de mise en conformité, bâtiments par année de construction</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Où se trouvent les entités anciennes et les plus récentes ? • Quelles sont les entités dont les dates sont antérieures ou ultérieures à une date donnée ? • Quelles entités sont plus âgées (durée entre deux dates) et lesquelles sont moins âgées ? • Quelle est la distribution des entités par période ? | <ul style="list-style-type: none"> • Chronologie continue (couleur) • Chronologie continue (taille) • Âge (couleur) • Âge (taille) • Périodes discrètes (catégories) |

| Type de données | Questions auxquelles Smart Mapping peut répondre | Styles de smart mapping disponibles |
|--|--|--|
| <p>Deux attributs de date/heure</p> <p>Exemple : relation entre l'âge de l'infraction au code (durée entre la plainte et la mise en conformité) et la date des infractions</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Où se trouvent les entités anciennes et les plus récentes ? • Quelles sont les entités dont les dates sont antérieures ou ultérieures à une date donnée ? • Quelles entités sont plus âgées (durée entre deux dates) et lesquelles sont moins âgées ? • Quelle est la relation entre l'âge des entités et leur ancienneté ? | <ul style="list-style-type: none"> • Couleur (âge) et taille • Couleur et taille (âge) |
| <p>Un attribut de date/heure et un attribut numérique</p> <p>Exemple : durée écoulée depuis la disparition des migrants et endroits où ils furent découverts morts</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Quelles entités sont plus âgées (durée entre deux dates) et lesquelles sont moins âgées ? • Quelle est la relation entre l'âge d'une entité et une valeur attributaire numérique ? | <ul style="list-style-type: none"> • Couleur (âge) et taille • Couleur et taille (âge) |
| <p>Un attribut de date/heure et un attribut de catégorie/type</p> <p>Exemple : paiements par carte de crédit par type de carte et durée écoulée depuis le paiement</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Comment les données sont-elles distribuées par catégorie ? • Quelles entités sont plus âgées (durée entre deux dates) et lesquelles sont moins âgées ? • Quelle est la relation entre l'âge d'une entité et sa catégorie ? | <ul style="list-style-type: none"> • Types et taille (âge) |

Styliser l'emplacement

Map Maker vous permet d'explorer vos données de différentes manières grâce à divers styles cartographiques intelligents. Lorsque vous [définissez le style des couches de la carte](#) dans Map Maker, la nature de vos données détermine les choix de style par défaut. Vous pouvez tester les dégradés de couleurs, l'épaisseur des traits, la transparence et d'autres éléments graphiques et voir immédiatement vos choix sur la carte.

Pour voir où se trouvent vos entités et la façon dont elles sont distribuées géographiquement, utilisez le style **Location (single symbol) (Emplacement [un seul symbole])**. Si vous cartographiez des entités ponctuelles, vous pouvez également utiliser le style **Heat map (Carte de densité)** pour voir l'emplacement et la distribution des entités.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Emplacement (un seul symbole)

L'affichage de vos données à l'aide d'un symbole unique vous donne une idée de la manière dont les entités sont distribuées (si elles sont agrégées ou dispersées) et peut révéler des modèles cachés. Par exemple, en cartographiant une liste de restaurants, vous verriez probablement que les restaurants sont regroupés dans un quartier d'affaires.

Pour styliser des données d'emplacement à l'aide d'un symbole unique, procédez comme suit :

1. Suivez les quatre premières étapes de la procédure [Appliquer un style](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur le style **Location (single symbol) (Emplacement [un seul symbole])** si nécessaire et sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour changer de symbole, cliquez sur le symbole figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et spécifiez les paramètres relatifs aux symboles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour changer la transparence de la couche générale, cliquez sur le symbole situé sous **Symbol style (Style de symbole)** et dans la section **Fill transparency (Transparence du remplissage)**, déplacez le curseur vers la gauche (moins transparent) ou vers la droite (plus transparent).
 - Pour régler la transparence des localisations par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)** dans la fenêtre **Style options (Options de style)** et [spécifiez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Par exemple, si votre couche contient des données de revenu, vous pouvez régler la transparence de chaque emplacement proportionnellement à son revenu.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels dont les points sont associés à des informations numériques, par exemple la direction dans laquelle souffle le vent, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
4. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur **Done (Terminé)**.

Carte de densité

Vous pouvez utiliser des cartes de densité lorsque vous cartographiez l'emplacement d'entités ponctuelles. Ces cartes sont utiles lorsque de nombreux points de la carte sont proches les uns des autres ou se superposent, ce qui empêche de distinguer clairement les entités. Elles affichent efficacement des couches contenant un grand nombre de points. Vous pouvez ainsi utiliser une carte de densité pour mettre en évidence l'ensemble des cafés Starbucks qui existent à Manhattan dans l'État de New-York.

Les cartes de densité utilisent les points de la couche pour calculer et afficher la densité relative des points sur la carte sous forme de jeux de couleurs variant légèrement du froid (faible densité de points) au chaud (nombre élevé de points). Nous vous déconseillons d'utiliser des cartes de densité si vous ne disposez que de quelques entités ponctuelles. Dans ce cas, il est préférable de cartographier les points réels.

Remarque :

Si vos données contiennent des données attributaires numériques, la carte de densité peut pondérer ces données de façon à calculer l'affichage optimal. Choisissez un champ attributaire avec des données numériques si vous souhaitez utiliser des entités pondérées. Les chaînes et autres données non numériques ne sont pas pondérées. Le nom du champ attributaire s'affiche dans le volet des options de la carte de densité lorsqu'il est utilisé à des fins de pondération.

Pour utiliser une carte de densité afin de styliser vos données de points, procédez comme suit :

1. Suivez les quatre premières étapes de la procédure [Appliquer un style](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur le style **Heat map (Carte de densité)** et sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour choisir un dégradé de couleurs différent, cliquez sur le dégradé figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et choisissez le dégradé souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#). Vous pouvez également cliquer sur **Reverse ramp colors (Inverser les couleurs du dégradé)** pour changer le sens du dégradé de couleurs.
 - Pour changer la manière dont les couleurs sont appliquées à la surface de densité, ajustez la position des deux poignées du curseur de dégradé de couleurs.
 - Pour agrandir et lisser les agrégats, ou les diminuer et les afficher plus distinctement, utilisez le curseur **Area of influence (Zone d'influence)**.
4. Dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.
5. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur **Done (Terminé)**.

Styliser les catégories

Map Maker vous permet d'explorer vos données de différentes manières grâce à divers styles cartographiques intelligents. Lorsque vous [définissez le style des couches de la carte](#) dans Map Maker, la nature de vos données détermine les choix de style par défaut. Vous pouvez tester les dégradés de couleurs, l'épaisseur des traits, la transparence et d'autres éléments graphiques et voir immédiatement vos choix sur la carte.

Pour examiner la distribution des données selon la catégorie, utilisez le style **Types (unique symbols) (Types [symboles uniques])** ou le style **Types and Size (Types et taille)**.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Types (symboles uniques)

Utilisez des symboles uniques pour afficher les différents types d'éléments (données catégorielles), et non pas des nombres ou des mesures numériques. Par exemple, vous pouvez utiliser des couleurs différentes pour représenter les différentes lignes ferroviaires d'une ville.

Remarque :

Bien que 10 couleurs seulement soient utilisées, la limite absolue est de 200 valeurs uniques. Par conséquent, une même couleur peut représenter plusieurs catégories. Cela signifie que les symboles uniques conviennent mieux pour 2 à 10 catégories d'éléments, par exemple des types de restaurants, des espèces d'arbres ou des partis politiques.

Pour styliser vos données par type à l'aide de symboles uniques, procédez comme suit :

1. Suivez les quatre premières étapes de la procédure [Appliquer un style](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur le style **Types (unique symbols) (Types [symboles uniques])** si nécessaire et sur **Style options (Options de style)**.

Astuce :

Pour afficher les catégories temporelles sur la carte, essayez le style [Discrete Time Periods \(Categories\) \(Périodes discrètes \[Catégories\]\)](#).

3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour changer simultanément tous les symboles de la carte, cliquez sur **Symbol style (Style de symbole)** et spécifiez les options relatives aux symboles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour personnaliser les catégories individuellement, cliquez sur le symbole coloré en regard de chacune des catégories de la liste. Selon la nature de vos données (points, lignes ou surfaces), les options de style appropriées s'affichent pour chaque type de symbole. Par exemple, si vos données sont des points, vous pouvez en modifier la forme, la couleur de remplissage et le contour.
 - Pour réorganiser les catégories, faites-en glisser une vers le haut ou vers le bas dans la liste.

- Pour une bonne visualisation, votre couche devrait inclure moins de 10 catégories. Au-delà, il devient difficile de les distinguer par leur seule couleur. Si vous possédez plus de 10 catégories, seules les 10 plus importantes sont illustrées. Les catégories restantes sont automatiquement regroupées dans la catégorie **Other (Autre)**. Si le nombre d'entités ne peut pas être déterminé, les 9 premières catégories s'affichent individuellement dans l'ordre alphabétique, tandis que les autres sont regroupées dans la catégorie **Other (Autres)**. Pour dissocier les observations une par une, faites-les glisser de la liste **Other (Autres)** vers la liste principale ou cliquez sur **Move value out (Sortir la valeur)**. Pour dissocier toutes ces observations à la fois, cliquez sur **Move all values out (Sortir toutes les valeurs)**. Pour masquer les entités de la catégorie **Other (Autres)**, décochez la case. Pour les afficher, la case doit rester cochée.
 - Pour régler la transparence appliquée à une catégorie individuelle, cliquez sur la pastille de couleur à côté du nom de la catégorie. Pour régler la transparence des emplacements uniques par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)** et [spécifiez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives au chiffre d'affaires des restaurants, vous pouvez attribuer un style selon le type de restaurant et définir la transparence de chaque catégorie proportionnellement à son chiffre d'affaires annuel.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
4. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Types et taille

Ce style permet de représenter vos données selon différentes tailles et catégories par couleur. Choisissez une zone de texte ou un champ numérique pour les valeurs uniques, ainsi qu'un champ numérique pour les valeurs de taille, puis ajustez les paramètres des symboles cartographiques de chaque attribut selon vos besoins. Par exemple, utilisez ce style pour afficher un attribut numérique (comme la moyenne annuelle du trafic quotidien sur les routes de Floride) et utilisez une couleur unique pour chaque valeur trouvée dans un autre champ (comme le district).

Pour styliser deux attributs à l'aide de valeurs uniques et de la taille, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Sélectionnez un deuxième champ attributaire ou une expression.
3. Cliquez sur le style **Types and Size (Types et taille)** et sur **Style options (Options de style)**.
4. Sélectionnez et appliquez les options à [Types \(unique symbols\) \(Types \[symboles uniques\]\)](#) (premier attribut) et [Counts and Amounts \(size\) \(Totaux et montants \[taille\]\)](#) (deuxième attribut).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Styliser les nombres

Map Maker vous permet d'explorer vos données de différentes manières grâce à divers styles cartographiques intelligents. Lorsque vous [définissez le style des couches de la carte](#) dans Map Maker, la nature de vos données détermine les choix de style par défaut. Vous pouvez tester les dégradés de couleurs, l'épaisseur des traits, la transparence et d'autres éléments graphiques et voir immédiatement vos choix sur la carte.

Les options de stylisation décrites ci-dessous permettent de visualiser les entités en fonction de valeurs numériques présentes dans vos données.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Totaux et montants (couleur)



Si vous possédez des données numériques, vous pouvez distinguer les entités à l'aide de couleurs graduées pour refléter un total ou un montant. Différents types de dégradés de couleurs sont disponibles. Vous pouvez, par exemple, utiliser un simple dégradé allant des couleurs les plus claires aux plus foncées pour afficher des valeurs de données faibles à élevées, telles que l'âge, le revenu ou la proportion. Il est possible d'appliquer ce type de dégradé de couleurs à des points, des lignes et des polygones. Vous pouvez ainsi utiliser un dégradé de couleurs des plus claires aux plus foncées pour représenter la proportion de terres agricoles par rapport à la terre totale, en allant de la plus faible à la plus élevée pour chaque comté.

Pour styliser des totaux et montants à l'aide de couleurs, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur le style **Counts and Amounts (color) (Totaux et montants [couleur])** si nécessaire et sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez un thème pour le dégradé de couleurs. Plusieurs [combinaisons de couleurs](#) sont disponibles. Chacune d'elles donne des résultats différents en appariant les couleurs à vos données de différentes manières.
 - Si vos données ne sont pas normalisées ou standardisées, choisissez un champ attributaire dans le menu déroulant **Divided by (Divisé par)** pour convertir les données brutes en taux ou pourcentages. X par habitant, Y par kilomètre carré ou un ratio x sur y sont des exemples de données normalisées. En comparaison, les chiffres bruts doivent être standardisés pour être bien visibles à l'aide de couleurs.
 - Pour choisir un autre dégradé de couleurs ou modifier d'autres paramètres graphiques, tels que la couleur ou l'épaisseur des traits, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et spécifiez les paramètres du dégradé souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser, ou permuter, les couleurs dans le dégradé de couleurs, dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur le bouton **Invert color ramp (Inverser le dégradé de couleurs)** ↑↓.
 - Pour changer la manière dont le dégradé de couleurs est appliqué aux données, utilisez les poignées le long du dégradé de couleurs. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur le nombre en regard de la poignée et saisir une valeur. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme et la moyenne calculée

☒ pour comprendre la distribution des données et affiner le message de la carte.

 **Astuce :**

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify color ramp (Agrandir le dégradé de couleurs)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .


- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
 - Pour masquer le dégradé de couleurs dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
 - Pour généraliser davantage votre carte, activez le bouton bascule **Classify data (Classer les données)**, choisissez la [méthode de classification](#) et le nombre de classes, ou sélectionnez l'intervalle si vous utilisez un écart type. Vous pouvez également cliquer sur les pastilles de couleurs de la légende de classification pour mettre à jour manuellement les symboles et étiquettes des classes dans la légende de la carte.
 - Pour régler la transparence des totaux et des montants par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives à la population, vous pouvez régler la transparence de chaque emplacement proportionnellement à sa population.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
4. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Totaux et montants (taille)

Ce style de carte utilise une séquence ordonnable de tailles pour représenter vos données numériques ou catégories classées. Les points, les lignes et les surfaces peuvent tous être tracés à l'aide de cette approche. Les entités surfaciques s'affichent sous forme de points proportionnels sur les polygones. Ces cartes de symboles proportionnels utilisent une logique intuitive selon laquelle les symboles plus grands équivalent à des nombres supérieurs. Ajustez la taille des symboles pour obtenir des résultats plus parlants. Par exemple, vous pouvez utiliser des symboles proportionnels pour afficher la population totale de villes.

Pour styliser par totaux et montants par taille, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur le style **Counts and Amounts (size) (Totaux et montants [taille])** si nécessaire et sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :



- Choisissez un thème pour les symboles. Plusieurs [thèmes](#) sont disponibles. Chacun peut donner des résultats différents en appariant aux données des symboles de diverses tailles de plusieurs manières.
- Si vos données ne sont pas normalisées ou standardisées, choisissez un champ attributaire dans le menu déroulant **Divided by (Divisé par)** pour convertir les données brutes en taux ou pourcentages. X par habitant, Y par kilomètre carré ou un ratio x sur y sont des exemples de données normalisées. En comparaison, les chiffres bruts doivent être standardisés pour être bien visibles à l'aide de couleurs.
- Pour modifier le style des symboles proportionnels (couleur, trait, opacité), cliquez sur le symbole situé sous **Symbol style (Style de symbole)** et modifiez les paramètres souhaités. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
- Pour inverser, ou permuter, l'ordre des tailles des symboles, dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur bouton **Invert size ramp (Inverser le dégradé de tailles)** .

 **Remarque :**

Par défaut, les valeurs supérieures s'affichent avec des symboles de taille plus importante et les valeurs inférieures apparaissent avec des symboles de taille plus petite. Cliquez sur le bouton **Invert size ramp (Inverser le dégradé de tailles)** pour inverser ce modèle.

- Pour changer la manière dont les symboles proportionnels sont appliqués aux données, utilisez les poignées le long de l'histogramme. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur le nombre en regard de la poignée et saisir une valeur. Toutes les valeurs au-dessus de la poignée supérieure sont dessinées avec le même symbole (le plus grand). Les valeurs en dessous de la poignée inférieure s'affichent avec le même symbole (le plus petit). Les valeurs intermédiaires sont représentées selon la série proportionnelle des tailles comprises entre les deux limites. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme pour visualiser la distribution des données et affiner le message de la carte.

 **Astuce :**

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify histogram (Agrandir l'histogramme)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .

- Pour **Size range (Plage de tailles)**, conservez la valeur par défaut ou spécifiez une plage personnalisée (en pixels) en déplaçant les poignées ou en cliquant sur les valeurs par défaut et en indiquant de nouvelles valeurs. Pour optimiser les symboles pour le niveau de zoom actuel de la carte et pour les ajuster automatiquement en cas de modification du niveau de zoom, cochez la case **Adjust size automatically (Ajuster la taille automatiquement)**.
- Si vous cartographiez des données associées à des polygones, cliquez sur le symbole sous **Symbol style (Style de symbole)** pour ajuster les propriétés de remplissage et de trait des polygones. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).

 **Astuce :**

Par défaut, les symboles des entités surfaciques dans la couche (les limites d'un comté, par exemple) apparaissent sur la carte sous les symboles proportionnels. Pour conserver ce paramètre, laissez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)** activé et personnalisez, si vous le souhaitez, le style de symbole pour les entités d'arrière-plan (ajuster la transparence ou modifier la couleur du contour, par exemple). Pour masquer les symboles d'arrière-plan dans la couche (par exemple, si vous ne souhaitez pas voir les limites des comtés au-dessous des symboles proportionnels), désactivez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)**.

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
- Pour masquer le dégradé de tailles dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
- Pour généraliser davantage votre carte, activez le bouton bascule **Classify data (Classer les données)**, choisissez la [méthode de classification](#) et le nombre de classes, ou sélectionnez l'intervalle si vous utilisez un écart type. Vous pouvez également cliquer sur les pastilles de couleurs de la légende de classification pour mettre à jour manuellement les symboles et étiquettes des classes dans la légende de la carte.

 **Remarque :**

Ces options ne sont pas disponibles avec les styles [Color and Size \(Couleur et taille\)](#), [Types and Size \(Types et taille\)](#) ou [Predominant Category and Size \(Catégorie prédominante et taille\)](#).

- Pour régler la transparence des totaux et des montants par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives à la population, vous pouvez régler la transparence de chaque emplacement proportionnellement à sa population.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième attribut numérique. Par exemple, la taille des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
4. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Densité de point

Le style Dot Density (Densité de points) permet de visualiser la distribution d'un attribut numérique ou de comparer plusieurs attributs numériques à l'aide de points de différentes couleurs. Grâce à ce style, chaque point représente un nombre de choses ou de personnes, tels que des citoyens, des ventes ou des crimes. La densité des points est adaptée aux couches qui comportent des entités surfaciques associées à des quantités ou des totaux partageant une même unité de mesure (des personnes, des maisons, des rapports d'incident, des totaux en dollars, etc.). Par

exemple, vous pouvez utiliser ce style pour illustrer la concentration des sans-abris par rapport aux sans-abris bénéficiant d'un hébergement temporaire dans une ville donnée.

Lorsque vous appliquez le style Densité de points à votre couche, vous sélectionnez la quantité représentée par chaque point, par exemple un point représente 20 arbres. Vous pouvez également personnaliser la légende ou le dégradé de couleurs, et spécifier d'autres paramètres afin de parfaire le style.

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner des attributs numériques supplémentaires. Chaque attribut doit représenter une catégorie différente liée au premier attribut et doit posséder la même unité de mesure.
3. Cliquez sur le style **Dot Density (Densité de points)** et sur **Style options (Options de style)**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour choisir un autre dégradé de couleurs pour la couche ou appliquer la transparence aux points, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et modifiez les paramètres. Pour personnaliser la couleur ou la transparence des catégories de manière individuelle, cliquez sur le symbole coloré à côté d'une catégorie dans la liste. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour personnaliser des étiquettes de catégories de points, cliquez sur l'étiquette à modifier, saisissez une nouvelle étiquette et appuyez sur **Entrée**.
 - Pour réorganiser les catégories, faites-en glisser une vers le haut ou vers le bas dans la liste.
5. Dans la zone de texte **Dots represent (Les points représentent)**, spécifiez ce à quoi correspond un point (des personnes, des arbres ou des maisons).
6. Pour **Dot value (Valeur du point)**, utilisez le curseur pour spécifier la valeur représentant un point. Pour définir une valeur précise, il est également possible de cliquer sur la valeur du point qui se trouve au-dessus du curseur, de saisir une valeur et d'appuyer sur la touche **Entrée**.
7. Pour affiner l'affichage des points, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Par défaut, les symboles des entités surfaciques dans la couche (les limites d'un comté, par exemple) apparaissent sur la carte sous les points. Pour conserver ce paramètre, laissez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)** activé et personnalisez, si vous le souhaitez, le style de symbole pour les entités d'arrière-plan (ajuster la transparence ou modifier la couleur du contour, par exemple). Pour masquer les symboles des entités dans la couche (par exemple, si vous ne souhaitez pas voir les limites de comtés au-dessous des points), désactivez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)**.
 - Par défaut, la valeur de point varie selon l'échelle de la carte ; un zoom avant sur la carte diminue la valeur du point tandis qu'un zoom arrière l'augmente. Pour que la valeur du point reste identique quelle que soit l'échelle de la carte, désactivez le bouton bascule **Vary dot value by scale (Faire varier la valeur de point selon l'échelle)**.
 - Par défaut, en présence de plusieurs catégories dans une zone, les couleurs représentant ces catégories sont mélangées dans la zone. Pour éviter que les couleurs qui se chevauchent se mélangent, désactivez le bouton bascule **Blend overlapping colors (Combiner les couleurs qui se chevauchent)**.
8. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Couleur et taille



Avec ce style, vous choisissez un ou deux attributs numériques dans vos données et spécifiez la couleur et la taille des symboles ponctuels sur votre carte. Ce style est approprié pour afficher des totaux, par exemple le nombre de ménages monoparentaux féminins, nuancé par un taux, par exemple le taux de ménages monoparentaux féminins. Le style Couleur et taille permet également de mapper un attribut présent dans vos données en utilisant des couleurs et des paires de symboles proportionnels différentes pour afficher les valeurs supérieures et inférieures à une valeur clé, par exemple les endroits où le taux d'obésité chez les enfants est supérieur à la moyenne nationale.

Styliser un attribut

Pour styliser un attribut à l'aide d'une couleur et d'une taille, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Cliquez sur le style **Color and Size (Couleur et taille)** et sur **Style options (Options de style)**.
3. Dans le premier menu déroulant, sélectionnez un [thème](#). Chaque thème peut illustrer des caractéristiques différentes de vos données. Par exemple, sélectionnez le thème **Above and below (Supérieur et inférieur)** pour identifier les endroits où les valeurs sont supérieures et inférieures à une valeur donnée, telle que le niveau de trafic moyen.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Si vos données ne sont pas normalisées ou standardisées, choisissez un champ attributaire dans le menu déroulant **Divided by (Divisé par)** pour convertir les données brutes en taux ou pourcentages. X par habitant, Y par kilomètre carré ou un ratio x sur y sont des exemples de données normalisées. En comparaison, les chiffres bruts doivent être standardisés pour être bien visibles à l'aide de couleurs.
 - Si vous avez choisi le thème **Above and below (Supérieur et inférieur)**, sélectionnez une paire de symboles dans le menu déroulant **Symbol pair (Paire de symboles)** pour utiliser des symboles différents, tels que les flèches vers le haut et vers le bas, pour les valeurs supérieures et inférieures. Pour utiliser le même symbole, mais avec des couleurs différentes, pour toutes les valeurs, sélectionnez **Single symbol (Un seul symbole)** et choisissez un symbole, par exemple le carré. Pour **Color scheme (Combinaison de couleurs)**, sélectionnez **Continuous (Continu)** pour appliquer un dégradé de couleurs progressif, ou **Binary (Binaire)** pour regrouper vos données sous deux couleurs distinctes.
 - Pour choisir un autre dégradé de couleurs ou modifier d'autres paramètres graphiques, tels que la couleur ou l'épaisseur des traits, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et spécifiez les paramètres du dégradé souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser, ou permuter, les couleurs dans le dégradé de couleurs, dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur le bouton **Invert color ramp (Inverser le dégradé de couleurs)** ↑↓.
 - Pour changer la manière dont le dégradé de couleurs et les symboles sont appliqués aux données, utilisez les poignées le long du curseur de l'histogramme. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur le nombre en regard de la poignée et saisir une valeur. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme et la moyenne calculée \bar{x} pour comprendre la distribution des données et affiner le message de la carte.

 **Astuce :**

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify color ramp (Agrandir le dégradé de couleurs)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .

- Pour **Size range (Plage de tailles)**, conservez la valeur par défaut ou spécifiez une plage personnalisée (en pixels) en déplaçant les poignées ou en cliquant sur les valeurs par défaut et en indiquant de nouvelles valeurs. Pour optimiser les symboles pour le niveau de zoom actuel de la carte et pour les ajuster automatiquement en cas de modification du niveau de zoom, cochez la case **Adjust size automatically (Ajuster la taille automatiquement)**.
- Si vous cartographiez des données associées à des polygones, cliquez sur le symbole sous **Symbol style (Style de symbole)** pour ajuster les propriétés de remplissage et de trait des polygones. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).

 **Astuce :**

Par défaut, les symboles des entités surfaciques dans la couche (les limites d'un comté, par exemple) apparaissent sur la carte sous les symboles proportionnels. Pour conserver ce paramètre, laissez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)** activé et personnalisez, si vous le souhaitez, le style de symbole pour les entités d'arrière-plan (ajuster la transparence ou modifier la couleur du contour, par exemple). Pour masquer les symboles d'arrière-plan dans la couche (par exemple, si vous ne souhaitez pas voir les limites des comtés au-dessous des symboles proportionnels), désactivez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)**.

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
 - Pour masquer le dégradé de couleurs dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
 - Pour régler la transparence des totaux et des montants par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives à la population, vous pouvez régler la transparence de chaque emplacement proportionnellement à sa population.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Styliser deux attributs

Pour styliser deux attributs à l'aide de couleurs et de la taille, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième attribut ou expression Arcade.

Astuce :

Le premier attribut utilise la couleur et le deuxième attribut utilise différentes tailles de symbole. Changez l'ordre des attributs en plaçant le deuxième attribut en tête de la liste attributaire.

3. Cliquez sur le style **Color and Size (Couleur et taille)** et sur **Style options (Options de style)**.
4. Définissez des attributs pour **Counts and Amounts (color) (Totaux et montants [couleur])** (premier attribut) et **Counts and Amounts (size) (Totaux et montants [taille])** (deuxième attribut).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.


Comparer A à B

Ce style permet de cartographier le rapport entre deux nombres et d'exprimer cette relation, par exemple sous forme de pourcentage, de rapport simple ou d'un pourcentage global. Vous pouvez ainsi cartographier une estimation de la population en 2025 sous la forme d'un pourcentage de la population connue en 2015 pour observer la tendance de l'évolution de la population.

Pour styliser des rapports, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième attribut ou expression Arcade.
3. Cliquez sur le style **Compare A to B (Comparer A à B)** et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour choisir un autre dégradé de couleurs ou modifier d'autres paramètres graphiques, tels que la couleur ou l'épaisseur des traits, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et spécifiez les paramètres du dégradé souhaité. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser, ou permuter, les couleurs dans le dégradé de couleurs, dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur le bouton **Invert color ramp (Inverser le dégradé de couleurs)** ↑↓.
 - Pour modifier les étiquettes dans la légende et l'histogramme, sélectionnez une option dans le menu déroulant **Labels (Étiquettes)**. Vous pouvez afficher le rapport de A sur B, afficher A comme pourcentage de A et B ou afficher A sous forme de pourcentage de B.
 - Cliquez sur **Equal values (Valeurs égales)** pour centrer l'histogramme sur des valeurs égales ou sur **Average values (Valeurs moyennes)** pour le centrer sur une valeur moyenne.
 - Pour changer la manière dont les couleurs sont appliquées aux données, utilisez les poignées le long du dégradé de couleurs. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur le nombre en regard de la poignée et saisir une valeur. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme à côté du dégradé de couleurs pour visualiser la distribution des données et affiner le message de la carte.

 **Astuce :**

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify color ramp (Agrandir le dégradé de couleurs)** .

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style de symbole et une étiquette pour représenter ces valeurs.
 - Pour masquer le dégradé de couleurs dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Catégorie prédominante

Ce style de carte est utile si votre couche contient plusieurs attributs associés que vous souhaitez comparer et pour connaître l'attribut prédominant, à savoir celui présentant la valeur la plus élevée, ainsi que l'importance de sa prédominance par rapport aux autres attributs de la couche. Par exemple, au sein d'une couche présentant le revenu personnel par habitant dans les différents comtés des États-Unis sur une période donnée, vous pouvez utiliser ce style pour connaître l'année où le revenu personnel par habitant a été le plus élevé dans chaque comté et à quel point la valeur de l'année prédominante est supérieure aux valeurs des autres années.

Pour utiliser le style Predominant Category (Catégorie prédominante), choisissez de 2 à 10 attributs numériques ayant la même unité de mesure (par exemple des dollars américains), représentant chacun une catégorie différente (par exemple, 2006, 2007, 2008 et 2009) associée au thème de la carte (par exemple, le revenu personnel par habitant par comté). Chaque attribut possède une couleur spécifique, par exemple du rouge pour 2006 et du bleu pour 2007, définie par le dégradé de couleurs appliqué à la couche ou par les couleurs que vous appliquez aux catégories d'attributs individuelles.

Ce style utilise la transparence pour afficher l'importance relative de l'attribut prédominant pour chaque entité de la carte. L'importance, ou le niveau, de la prédominance est calculée sous la forme d'un pourcentage de la valeur totale de tous les attributs d'une entité donnée. En règle générale, plus la transparence d'une entité est élevée (plus la couleur est claire), moins le niveau de son attribut prédominant est élevé par rapport au total. Dans l'exemple du revenu personnel par habitant, cela signifie que les comtés pour lesquels l'année prédominante est 2007 sont dessinés dans des nuances de bleu différentes pour refléter la valeur du revenu personnel par habitant de 2007 en tant que pourcentage de la valeur de revenu par habitant totale pour toutes les années.

Pour styliser des entités en fonction de la catégorie prédominante, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner jusqu'à neuf attributs numériques supplémentaires. Chaque attribut doit représenter une catégorie différente liée au premier attribut et doit posséder la même unité de mesure.

3. Sélectionnez le style **Predominant category (Catégorie prédominante)** et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour sélectionner un autre dégradé de couleurs ou pour modifier d'autres paramètres graphiques, tels que l'épaisseur de ligne ou le contour, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et modifiez les paramètres. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour personnaliser la couleur des catégories de manière individuelle, cliquez sur le symbole coloré à côté d'une catégorie dans la liste. Les options disponibles dépendent de la nature des données (points, lignes ou polygones). Par exemple, si vos données sont des points, vous pouvez modifier la forme, la couleur de remplissage, le trait et la taille du symbole ponctuel.
 - Pour personnaliser des étiquettes de catégories, cliquez sur l'étiquette à modifier, saisissez une nouvelle étiquette et appuyez sur **Entrée**.
 - Pour réorganiser les catégories, faites-en glisser une vers le haut ou vers le bas dans la liste.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
 - Pour régler la transparence par entité en fonction de l'importance relative de l'attribut prédominant, cliquez sur **Transparency by predominant percentage (Transparence par pourcentage prédominant)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction du pourcentage prédominant)** et [définissez les paramètres de transparence](#). Les valeurs reflètent l'importance relative de l'attribut prédominant sous la forme d'un pourcentage de la valeur totale de tous les attributs. Les entités ayant une valeur de pourcentage prédominant qui dépasse la valeur de la poignée supérieure (valeurs élevées) sont dessinées avec la même transparence (plus foncée ou moins transparente). Les entités ayant une valeur de pourcentage prédominant qui se trouve en deçà de la valeur de la poignée inférieure (valeurs faibles) sont affichées avec la même transparence (plus claire ou plus transparente). Les entités restantes apparaissent selon une transparence constante entre les deux limites. Adaptez la position des poignées et utilisez la moyenne calculée \bar{x} pour appliquer la transparence de manière efficace.
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Catégorie prédominante et taille

Utilisez ce style de carte pour comparer plusieurs attributs associés ayant la même unité de mesure. Tout comme le style [Predominant category \(Catégorie prédominante\)](#), ce style utilise la couleur pour indiquer l'attribut prédominant et la transparence pour montrer l'importance de la prédominance par rapport aux autres attributs. En outre, le style [Predominant Category and Size \(Catégorie prédominante et taille\)](#) utilise un troisième élément, à savoir la taille, pour représenter la somme des attributs de chaque entité. Par exemple, au sein d'une couche présentant la production agricole dans les différents comtés des États-Unis, vous pouvez appliquer ce style pour voir la culture (blé, maïs, soja...) associée à la valeur la plus élevée dans chaque comté et à quel point la valeur de la culture prédominante est supérieure aux valeurs des autres cultures. En outre, si vous appliquez des symboles proportionnels à la couche, vous pouvez comparer la production agricole totale sur les différents comtés et faire

ressortir les comtés ayant la production la plus élevée et ceux dont le rendement est le plus faible.

Pour utiliser le style **Predominant Category and Size** (Catégorie prédominante et taille), choisissez de 2 à 10 attributs numériques ayant la même unité de mesure (par exemple les acres), représentant chacun une catégorie différente (par exemple, blé, coton et soja) associée au thème de la carte (par exemple, la production agricole). Chaque attribut possède une couleur spécifique, définie par le dégradé de couleurs appliqué à la couche ou par les couleurs que vous appliquez aux catégories d'attributs individuelles. Tout comme le style [Predominant Category \(Catégorie prédominante\)](#), ce style utilise la transparence pour décrire l'importance relative de l'attribut prédominant (par exemple le blé) par rapport au total. En règle générale, une transparence plus élevée équivaut à une importance moindre, à savoir un pourcentage moins élevé de la valeur totale de tous les attributs. En ce qui concerne l'élément taille de ce style, des symboles proportionnels sont utilisés pour indiquer la somme des catégories (par exemple, la production agricole totale par comté). Plus les symboles sont grands, plus les nombres sont élevés.

Pour styliser des entités en fonction de la catégorie prédominante et de la taille, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner jusqu'à neuf attributs numériques supplémentaires. Chaque attribut doit représenter une catégorie différente liée au premier attribut et doit posséder la même unité de mesure.
3. Sélectionnez le style **Predominant category and Size (Catégorie prédominante et taille)** et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
4. Définissez des paramètres pour [Predominant category \(Catégorie prédominante\)](#) (attribut ayant la valeur la plus élevée) et [Counts and Amounts \(size\) \(Totaux et montants \[taille\]\)](#) (somme des catégories).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Relation

Le style cartographique intelligent Relationship (Relation) permet de visualiser la relation entre deux attributs numériques de vos données d'entités ponctuelles, linéaires ou surfaciques. Par exemple, vous pouvez déterminer s'il existe une relation entre le tabagisme et l'abus d'alcool aux États-Unis, et dans quelles régions cette relation se vérifie le plus. Basé sur la technique cartographique choroplèthe bivariable, le style Relationship (Relation) applique un dégradé de couleurs distinct aux [données classées](#) dans chaque attribut et combine les dégradés, ce qui vous permet de voir à quel endroit les attributs peuvent être associés. Vous pouvez explorer la relation à l'aide de diverses options de mise en évidence ; par exemple, vous pouvez vous concentrer sur les régions où tabagisme et abus d'alcool sont élevés ou sur celles où ils sont faibles. Vous pouvez également modifier la méthode de classification et d'autres options.

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième attribut numérique ou expression Arcade.
3. Sélectionnez le style **Relationship (Relation)** et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
4. Vous pouvez également sélectionner un autre dégradé de couleurs ou modifier d'autres paramètres graphiques, tels que l'épaisseur de ligne ou le contour. Cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et modifiez les paramètres. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
5. Dans le menu déroulant **Grid size (Taille de grille)**, sélectionnez la taille de grille à utiliser pour la légende.

Plus les numéros de grille sont élevés, plus le dégradé de couleurs appliqué est détaillé.

6. Dans le menu déroulant **Method (Méthode)**, choisissez la [méthode de classification](#) à utiliser pour classer les valeurs attributaires dans vos données. Vous pouvez également cliquer sur **Légende** pour mettre à jour manuellement les symboles et étiquettes des classes dans la légende de la carte.
7. Développez chaque attribut cartographié et sélectionnez une option dans le menu déroulant **Divided by (Divisé par)**. Pour modifier la répartition des données, déplacez les poignées le long de l'histogramme en les faisant glisser ou en cliquant sur le nombre affiché à côté d'une poignée et en saisissant une valeur. Vous pouvez également utiliser la moyenne calculée \bar{x} pour comprendre la distribution des données et affiner le message de la carte.
Si vos données ne sont pas normalisées ou standardisées, vous pouvez convertir les données brutes en taux ou pourcentages. Il est conseillé de normaliser les données lorsque vous cartographiez des relations. X par habitant, Y par kilomètre carré ou un ratio x sur y sont des exemples de données normalisées. En comparaison, les chiffres bruts doivent être standardisés pour être bien visibles à l'aide de couleurs.
8. Si vous le souhaitez, tracez sur la carte les emplacements dépourvus de données. Activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez éventuellement un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
9. Dans le menu déroulant **Focus**, sélectionnez l'une des options suivantes pour définir l'aspect de la relation à mettre en évidence :
 - **High values (Valeurs élevées)** : la légende se concentre sur les entités comportant des valeurs élevées pour les deux attributs.
 - **High values/Low values (Valeurs élevées/valeurs faibles)** : la légende se concentre sur les entités ayant des valeurs élevées pour le premier champ et des valeurs faibles pour le second.
 - **Low values/High values (Valeurs faibles/valeurs élevées)** : la légende se concentre sur les entités ayant des valeurs faibles pour le premier champ et des valeurs élevées pour le second.
 - **Low values (Valeurs faibles)** : la légende se concentre sur les entités comportant des valeurs faibles pour les deux attributs.
 - **None (Aucun)** : aucun focus spécifique n'est précisé pour la légende.
10. Vous pouvez également régler la transparence des valeurs numériques par entité. Cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives à la population, vous pouvez régler la transparence de chaque emplacement proportionnellement à sa population.
11. Si vous cartographiez des symboles ponctuels, il est également possible de cliquer sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et de [spécifier les paramètres de rotation](#) pour faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième champ numérique.
Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente.
12. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Relation et taille

Le style cartographique Relationship and Size (Relation et taille) permet de visualiser la relation entre les attributs numériques de vos données d'entités ponctuelles, linéaires ou surfaciques. Comme le style [Relationship \(Relation\)](#), ce style applique des dégradés de couleurs distincts aux [données classifiées](#) de deux attributs et combine les dégradés pour afficher les relations entre les attributs. En outre, le style Relationship and Size (Relation et taille) utilise des symboles de tailles différentes pour représenter un troisième attribut numérique que vous spécifiez. Par exemple, vous pouvez déterminer s'il existe une relation entre le diabète et l'obésité aux États-Unis, et si les taux d'inactivité physique suivent cette tendance. Ce style cartographique permet également d'identifier visuellement les régions dans lesquelles la relation est plus ou moins observée. Le style Relationship and Size (Relation et taille) permet d'explorer les relations au sein de vos données à l'aide d'options de mise en évidence, de méthodes de classification et d'autres options.

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
Le style appliqué au premier attribut utilise une couleur pour indiquer sa relation potentielle avec le second attribut.
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième ainsi qu'un troisième attribut numérique ou expression Arcade.
Le style appliqué au second attribut utilise une couleur pour indiquer sa relation potentielle avec le premier attribut. Le troisième attribut est stylisé dans la carte à l'aide de symboles de tailles différentes.
3. Choisissez le style **Relationship and Size (Relation et taille)** et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
4. Définissez les paramètres pour [Relationship \(Relation\)](#) (pour les deux premiers attributs) et [Counts and Amounts \(size\) \(Totaux et montants \[taille\]\)](#) (pour le troisième attribut).
5. Vous pouvez également régler la transparence des valeurs numériques par entité. Cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#).
6. Si vous cartographiez des symboles ponctuels, il est également possible de cliquer sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et de [spécifier les paramètres de rotation](#) pour faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième champ numérique.
Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente.
7. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Styliser les données temporelles

Map Maker vous permet d'explorer vos données de différentes manières grâce à divers styles cartographiques intelligents. Lorsque vous [définissez le style des couches de la carte](#) dans Map Maker, la nature de vos données détermine les choix de style par défaut. Vous pouvez tester les dégradés de couleurs, l'épaisseur des traits, la transparence et d'autres éléments graphiques et voir immédiatement vos choix sur la carte.

Plusieurs options de stylisation permettent de visualiser les entités en fonction de valeurs de date et d'heure.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Chronologie continue (couleur)

Si votre couche contient des valeurs de date, vous pouvez utiliser de la couleur pour afficher vos données de façon séquentielle des plus récentes aux plus anciennes ou avant et après une date clé. Par exemple, le fait d'appliquer un dégradé de couleurs à l'attribut de date dans votre couche d'entités de rue peut vous aider à voir quelles rues de votre ville ont été inspectées récemment et lesquelles doivent être à nouveau inspectées.

Pour appliquer un style aux dates en utilisant de la couleur pour afficher une chronologie continue, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#). Choisissez un champ attributaire contenant des valeurs de date.
2. Cliquez sur le style **Continuous Timeline (color) (Chronologie continue [couleur])** et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans le menu déroulant **Theme (Thème.)**, sélectionnez un thème pour le dégradé de couleurs. Chaque [combinaison de couleurs](#) donne des résultats différents en appariant les couleurs à vos données de différentes manières.
 - Pour choisir un autre dégradé de couleurs ou modifier d'autres paramètres graphiques, tels que la couleur ou l'épaisseur des traits, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et définissez les paramètres appropriés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser, ou permuter, les couleurs dans le dégradé de couleurs, cliquez sur **Style options (Options de style)**, sur le bouton **Invert color ramp (Inverser le dégradé de couleurs)** ↑↓.
 - Pour changer la manière dont le dégradé de couleurs est appliqué aux données, utilisez les poignées le long du dégradé de couleurs. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur la date à côté de la poignée et saisir une nouvelle date. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme et la moyenne calculée \bar{x} pour comprendre la distribution des données et affiner le message de la carte.

Astuce :

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify slider (Curseur d'agrandissement)** 🔍. Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** ↶.

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
 - Pour masquer le dégradé de couleurs dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un deuxième attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
 - Pour régler la transparence par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives aux ventes, vous pouvez régler la transparence de chaque point de vente proportionnellement à ses recettes.
4. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Chronologie continue (taille)

Si votre couche contient des valeurs de date, vous pouvez utiliser une séquence de symboles proportionnels pour afficher les dates de façon séquentielle sur la carte. Par exemple, sur une carte affichant des ventes de meubles, vous pouvez montrer où les ventes récentes ont lieu à l'aide de grands symboles représentant les ventes les plus récentes et de petits symboles affichant les ventes les plus anciennes.

Pour appliquer un style aux dates en utilisant des symboles proportionnels pour afficher une chronologie continue, procédez comme suit :



1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#). Choisissez un champ attributaire contenant des valeurs de date.
2. Cliquez sur le style **Continuous Timeline (size) (Chronologie continue [taille])** et sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour modifier le style des symboles proportionnels (couleur, trait, opacité), cliquez sur le dégradé de couleurs situé sous **Symbol style (Style de symbole)** et définissez les paramètres appropriés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser l'ordre des tailles des symboles, cliquez sur bouton **Invert size ramp (Inverser le dégradé de tailles) ↑↓**.

Remarque :

Par défaut, les dates récentes s'affichent avec des symboles de taille plus importante et les dates moins récentes apparaissent avec des symboles de taille plus petite. Cliquez sur le bouton **Invert size ramp (Inverser le dégradé de tailles)** pour inverser ce modèle.

- Pour changer la manière dont les symboles proportionnels sont appliqués aux données, utilisez les poignées le long de l'histogramme. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur la date à côté de la poignée et saisir une nouvelle date. Toutes les valeurs au-dessus de la poignée supérieure sont dessinées avec le même symbole (le plus grand). Les valeurs en dessous de la poignée inférieure s'affichent avec le même symbole (le plus petit). Les valeurs intermédiaires sont représentées selon la série proportionnelle des tailles comprises entre les deux limites. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme pour visualiser la distribution des données et affiner le message de la carte.

 **Astuce :**

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify slider (Curseur d'agrandissement)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .

- Pour **Size range (Plage de taille)**, conservez la valeur par défaut ou spécifiez une plage personnalisée (en pixels) en déplaçant les poignées ou en cliquant sur les valeurs par défaut et en saisissant de nouvelles. Pour optimiser les symboles pour le niveau de zoom actuel de la carte et pour les ajuster automatiquement en cas de modification du niveau de zoom, cochez la case **Adjust size automatically (Ajuster la taille automatiquement)**.
- Si vous cartographiez des données associées à des polygones, cliquez sur l'option **Symbol style (Style de symbole)** pour ajuster les propriétés de remplissage et de trait des polygones. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).

 **Astuce :**

Par défaut, les symboles des entités surfaciques dans la couche (les limites d'un comté, par exemple) apparaissent sur la carte sous les symboles proportionnels. Pour conserver ce paramètre, laissez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)** activé et personnalisez, si vous le souhaitez, le style de symbole pour les entités d'arrière-plan (ajuster la transparence ou modifier la couleur du contour, par exemple). Pour masquer les symboles d'arrière-plan dans la couche (par exemple, si vous ne souhaitez pas voir les limites des comtés au-dessous des symboles proportionnels), désactivez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)**.

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
- Pour masquer le dégradé de tailles dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
- Pour régler la transparence par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives aux ventes, vous pouvez régler la transparence de chaque point de vente proportionnellement à ses recettes.
- Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un attribut numérique ou d'un attribut de date. Par exemple, la couleur des points peut représenter la

température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).

4. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.



Âge (couleur)

Si votre couche contient des valeurs de date et d'heure, vous pouvez utiliser de la couleur pour représenter l'âge des entités. L'âge indique la durée (en secondes, minutes, heures, jours, mois ou années) à partir d'une date ou d'une heure de début à une date ou heure de fin. Par exemple, en appliquant ce style à une couche de parcelles à l'aide de l'attribut de date de vente et de la date actuelle pour spécifier la période de temps, vous pouvez utiliser de la couleur pour afficher quelles maisons d'un quartier ont été vendues il y a plus de 15 ans et celles qui ont été vendues plus récemment.

Pour appliquer un style aux dates en utilisant de la couleur pour afficher l'âge, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#). Choisissez un champ attributaire contenant des valeurs de date.
2. Cliquez sur le style **Age (color) (Âge [couleur])** et sur **Style options (Options de style)**.
3. Dans le menu déroulant **Au**, sélectionnez une date de fin. Cliquez sur le bouton **Flip From and To (Inverser De et À)** \updownarrow si vous souhaitez échanger la date de début et la date de fin.
4. Dans le menu déroulant **Units (Unités)**, sélectionnez les unités de temps qui conviennent.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Dans le menu déroulant **Theme (Thème.)**, sélectionnez un thème pour le dégradé de couleurs. Chaque [combinaison de couleurs](#) donne des résultats différents en appariant les couleurs à vos données de différentes manières.
 - Pour choisir un autre dégradé de couleurs ou modifier d'autres paramètres graphiques, tels que la couleur ou l'épaisseur des traits, cliquez sur le dégradé de couleurs figurant sous **Symbol style (Style de symbole)** et définissez les paramètres appropriés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser, ou permuter, les couleurs dans le dégradé de couleurs, dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur le bouton **Invert color ramp (Inverser le dégradé de couleurs)** \updownarrow .
 - Pour changer la manière dont le dégradé de couleurs est appliqué aux données, utilisez les poignées le long du dégradé de couleurs. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur le nombre en regard de la poignée et saisir une valeur précise. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme et la moyenne calculée \bar{x} pour comprendre la distribution des données et affiner le message de la carte.

Astuce :

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify slider (Curseur d'agrandissement)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
 - Pour masquer le dégradé de tailles dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
 - Pour régler la transparence par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives aux ventes, vous pouvez régler la transparence de chaque point de vente proportionnellement à ses recettes.
 - Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un attribut numérique ou d'un attribut de date. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
6. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Âge (taille)

Si votre couche contient des valeurs de date ou d'heure, vous pouvez utiliser une séquence de symboles proportionnels pour afficher l'âge des entités. L'âge indique la durée (en secondes, minutes, heures, jours, mois ou années) à partir d'une date ou d'une heure de début à une date ou heure de fin. Ainsi, pour afficher l'âge des infractions au code à compter de la date de la plainte jusqu'à la date de la mise en conformité, vous pouvez afficher les infractions datant de moins d'un mois par un petit symbole et utiliser des symboles de plus en plus grands pour les infractions qui datent de presque trois mois.

Pour appliquer un style aux dates en utilisant des symboles proportionnels pour afficher l'âge, procédez comme suit :



1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#). Choisissez un champ attributaire contenant des valeurs de date.
2. Cliquez sur le style **Age (size) (Âge [taille])** et sur **Style options (Options de style)**.
3. Dans le menu déroulant **Au**, sélectionnez une date de fin. Cliquez sur le bouton **Flip From and To (Inverser De et À)** ↑↓ si vous souhaitez échanger la date de début et la date de fin.
4. Dans le menu déroulant **Units (Unités)**, sélectionnez les unités de temps qui conviennent.
5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour modifier le style des symboles proportionnels (couleur, trait, opacité), cliquez sur le symbole situé sous **Symbol style (Style de symbole)** et modifiez les paramètres. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour inverser l'ordre des tailles des symboles, cliquez sur bouton **Invert size ramp (Inverser le dégradé de tailles)** ↑↓.

Remarque :

Les entités antérieures sont représentées par des symboles de taille plus importante et les entités postérieures par des symboles de taille plus petite. Inverser l'ordre de la taille des symboles permet d'inverser cette logique.

- Pour changer la manière dont les symboles proportionnels sont appliqués aux données, utilisez les poignées le long de l'histogramme. Vous pouvez soit faire glisser une poignée, soit cliquer sur la date à côté de la poignée et saisir une nouvelle date. Toutes les valeurs au-dessus de la poignée supérieure sont dessinées avec le même symbole (le plus grand). Les valeurs en dessous de la poignée inférieure s'affichent avec le même symbole (le plus petit). Les valeurs intermédiaires sont représentées selon la série proportionnelle des tailles comprises entre les deux limites. Adaptez la position des poignées et utilisez l'histogramme pour visualiser la distribution des données et affiner le message de la carte.

Astuce :

Pour agrandir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify slider (Curseur d'agrandissement)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .

- Pour **Size range (Plage de taille)**, conservez la valeur par défaut ou spécifiez une plage personnalisée (en pixels) en déplaçant les poignées ou en cliquant sur les valeurs par défaut et en saisissant de nouvelles. Pour optimiser les symboles pour le niveau de zoom actuel de la carte et pour les ajuster automatiquement en cas de modification du niveau de zoom, cochez la case **Adjust size automatically (Ajuster la taille automatiquement)**.
- Si vous cartographiez des données associées à des polygones, cliquez sur le symbole sous **Symbol style (Style de symbole)** pour ajuster les propriétés de remplissage et de trait des polygones. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).

Astuce :

Par défaut, les symboles des entités surfaciques dans la couche (les limites des IRIS, par exemple) apparaissent sur la carte sous les symboles proportionnels. Pour conserver ce paramètre, laissez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)** activé et personnalisez, si vous le souhaitez, le style de symbole pour les entités d'arrière-plan (ajuster la transparence ou modifier la couleur du contour, par exemple). Pour masquer les symboles d'arrière-plan dans la couche (par exemple, si vous ne souhaitez pas voir les limites des IRIS (secteurs de recensement) au-dessous des symboles proportionnels), désactivez le bouton bascule **Show background symbol (Afficher le symbole d'arrière-plan)**.

- Pour tracer sur la carte les emplacements dont les données sont manquantes, activez le bouton bascule **Show features with no value (Afficher les entités sans valeur)** et spécifiez, si vous le désirez, un style et une étiquette pour représenter ces valeurs.
- Pour masquer le dégradé de tailles dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
- Pour régler la transparence par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)**, activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)** et [définissez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des

données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives aux ventes, vous pouvez régler la transparence de chaque point de vente proportionnellement à ses recettes.

- Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un attribut numérique ou d'un attribut de date. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).

6. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Périodes discrètes (catégories)

Si la couche comporte des attributs de date ou d'heure, vous pouvez afficher les différentes catégories représentant les périodes discrètes. Par exemple, vous pouvez utiliser des couleurs différentes pour représenter l'année de construction des maisons d'une rue donnée.

Pour styliser les données à l'aide de périodes discrètes, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#). Pour ce style cartographique, choisissez un attribut contenant des valeurs de date.
2. Cliquez sur **Discrete Time Periods (categories) (Périodes discrètes [catégories])** et sur **Style options (Options de style)**.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour changer tous les symboles de la carte en une seule opération, cliquez sur **Symbol style (Style de symbole)** et spécifiez les options relatives aux symboles telles qu'un dégradé de couleurs ou une transparence de remplissage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Utiliser les options de style](#).
 - Pour personnaliser les catégories individuellement, cliquez sur le symbole coloré en regard de chacune des catégories de la liste. Les options de style appropriées de chaque type de symbole s'affichent selon la nature des données (points, lignes ou surfaces). Par exemple, si vos données sont des points, vous pouvez en modifier la forme, la couleur de remplissage et le contour.
 - Pour réorganiser les catégories, faites-en glisser une vers le haut ou vers le bas dans la liste.
 - Pour une bonne visualisation, votre couche devrait inclure moins de 10 catégories. Au-delà, il devient difficile de les distinguer par leur seule couleur. Si vous possédez plus de 10 catégories, seules les 10 plus importantes sont illustrées. Les catégories restantes sont automatiquement regroupées dans la catégorie **Other (Autre)**. Si le nombre d'entités ne peut pas être déterminé, les 9 premières catégories s'affichent individuellement dans l'ordre alphabétique, tandis que les autres sont regroupées dans la catégorie **Other (Autres)**. Pour dissocier ces observations une par une, faites-les glisser de la liste **Other (Autres)** vers la liste principale ou cliquez sur **Move value out (Sortir la valeur)**. Pour dissocier toutes ces observations à la fois, cliquez sur **Move all values out (Sortir toutes les valeurs)**. Pour masquer les entités de la catégorie **Other (Autres)**, décochez la case. Pour les afficher, la case doit rester cochée.
 - Pour régler la transparence des périodes discrètes par entité, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)** et [spécifiez les paramètres de transparence](#). N'utilisez cette option que si des

données numériques ou de date sont associées à vos emplacements. Si, par exemple, votre couche contient des données relatives au chiffre d'affaires des restaurants, vous pouvez attribuer un style selon le type de restaurant et définir la transparence de chaque catégorie proportionnellement à son chiffre d'affaires annuel.

- Si vous cartographiez des symboles ponctuels, vous pouvez faire pivoter les symboles en fonction d'un attribut numérique. Par exemple, la couleur des points peut représenter la température de l'air dans des stations météorologiques et la rotation des points, l'humidité. Le symbole par défaut étant rond, il n'illustre pas très bien la rotation. Il est préférable de choisir une forme différente. Pour faire pivoter les symboles, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et [spécifiez les paramètres de rotation](#).
4. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Couleur (âge) et taille, et Couleur et taille (âge)

Vous pouvez utiliser ces styles pour afficher deux attributs sur votre carte à l'aide de la couleur et de symboles proportionnels pour montrer l'âge des entités dans vos données. L'âge indique la durée (en secondes, minutes, heures, jours, mois ou années) à partir d'une date ou d'une heure de début à une date ou heure de fin. Les styles **Color (age) and Size (Couleur [âge] et taille)** ou **Color and Size (age) (Couleur et taille [âge])** peuvent être utilisés lorsque vous choisissez un attribut de date et un attribut numérique ou encore deux attributs de date. Par exemple, sur une carte affichant les emplacements approximatifs où des migrants ont disparu, vous pouvez utiliser une couleur pour représenter quand les migrants ont disparu en fonction de la date à laquelle l'incident a été signalé, et utiliser les symboles proportionnels pour représenter le nombre de migrants retrouvés.

Un attribut de date et un attribut numérique

Si vous choisissez un attribut de date et un attribut numérique, vous pouvez utiliser de la couleur pour indiquer l'âge des entités et des symboles proportionnels pour indiquer les valeurs d'attribut numérique. Pour ce faire, choisissez l'attribut de date comme premier attribut et l'attribut numérique comme deuxième attribut, puis sélectionnez le style **Color (age) and Size (Couleur [âge] et taille)**.

Vous pouvez également utiliser des symboles proportionnels pour représenter l'âge des entités et utiliser de la couleur pour représenter les attributs numériques en changeant l'ordre des attributs sélectionnés et en choisissant le style **Color and Size (age) (Couleur et taille [âge])**.

Pour appliquer un style à un attribut de date et afficher l'âge pour un attribut numérique, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
Pour les styles cartographiques indiquant l'âge des entités, choisissez au moins un attribut contenant des valeurs de date. L'autre attribut peut contenir des valeurs de date ou des valeurs numériques.
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième attribut ou expression Arcade.
Les options relatives à l'âge disponibles varient selon l'ordre des attributs que vous choisissez et si vous choisissez un attribut de date et un attribut numérique ou deux attributs de date. Pour changer l'ordre des attributs, faites glisser le deuxième attribut en tête de la liste attributaire.
3. Cliquez sur un style d'âge et sur **Style options (Options de style)**.
4. Appliquez les options pour l'une des combinaisons suivantes : [Age \(color\) \(Âge \[couleur\]\)](#) et [Counts and Amounts \(size\) \(Totaux et montants \[taille\]\)](#), ou [Counts and Amounts \(color\) \(Totaux et montants \[couleur\]\)](#) et [Age \(size\) \(Âge \[taille\]\)](#).

Deux attributs de date

Si vous choisissez deux attributs de date, vous pouvez opter pour la couleur ou les symboles proportionnels afin d'afficher l'âge des entités en fonction d'un des attributs de date. Une chronologie continue basée sur l'autre attribut de date est affichée à l'aide de l'autre option de rendu (couleur ou taille). Vous pouvez aussi choisir le même attribut de date deux fois afin d'afficher l'âge et une chronologie continue en fonction de ce même attribut.

Le style **Color (age) and Size (Couleur [âge] et taille)** utilise la couleur pour représenter l'âge en fonction du premier attribut de date et les symboles proportionnels afin de représenter les dates comme chronologie continue basée sur l'attribut de date secondaire.

Le style **Color and Size (age) (Couleur et taille [âge])** produit l'effet inverse de **Color (age) and Size (Couleur [âge] et taille)** en utilisant la couleur pour la chronologie continue et les symboles proportionnels pour l'âge des entités. Par exemple, sur une carte affichant les infractions au règlement de la ville, vous pouvez utiliser la couleur afin d'afficher les dates de plainte comme chronologie continue, des plus anciennes plaintes aux plus récentes, et utiliser de grands symboles pour mettre l'accent sur les infractions qui sont passées inaperçues pendant un temps donné.

Pour appliquer un style à deux attributs de date pour afficher l'âge, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
Pour les styles cartographiques indiquant l'âge des entités, choisissez au moins un attribut contenant des valeurs de date. L'autre attribut peut contenir des valeurs de date ou des valeurs numériques.
2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième attribut ou expression Arcade.
Les options relatives à l'âge disponibles varient selon l'ordre des attributs que vous choisissez et si vous choisissez un attribut de date et un attribut numérique ou deux attributs de date. Pour changer l'ordre des attributs, faites glisser le deuxième attribut en tête de la liste attributaire.
3. Cliquez sur un style d'âge et sur **Style options (Options de style)**.
4. Appliquez les options pour l'une des combinaisons suivantes : [Age \(color\) \(Âge \[couleur\]\)](#) et [Continuous Timeline \(size\) \(Chronologie continue \[taille\]\)](#), ou [Continuous Timeline \(color\) \(Chronologie continue \[couleur\]\)](#) et [Age \(size\) \(Âge \[taille\]\)](#).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Types et taille (âge)

Si votre couche contient des valeurs unique (types) ou des valeurs de date et d'heure, vous pouvez utiliser la couleur pour afficher les différentes catégories ou les types d'entités en fonction des valeurs uniques et les symboles proportionnels pour afficher l'âge des entités. L'âge indique la durée (en secondes, minutes, heures, jours, mois ou années) à partir d'une date ou d'une heure de début à une date ou heure de fin. Par exemple, sur une carte qui compare des paiements par carte de crédit Visa et American Express, vous pouvez utiliser une couleur différente pour représenter chaque société de carte de crédit et des symboles de tailles différentes pour indiquer la durée écoulée depuis le dernier paiement.

Pour appliquer un style à deux attributs à l'aide de la couleur afin d'afficher différents types, et de symboles proportionnels afin d'afficher l'âge, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#). Pour ce style cartographique, choisissez un attribut contenant des valeurs de date.

2. Répétez l'étape précédente pour sélectionner un deuxième attribut. Pour ce style cartographique, choisissez un attribut qui contient des valeurs uniques.
3. Cliquez sur le style **Types and Size (age) (Types et taille [âge])** et sur **Style options (Options de style)**.
4. Appliquez les options à [Types \(unique symbols\) \(Types \[symboles uniques\]\)](#) (premier attribut) et [Age \(size\) \(Âge \[taille\]\)](#) (deuxième attribut).
5. Cliquez sur **Done (Terminé)** lorsque vous avez fini de personnaliser votre style ou cliquez sur **Cancel (Annuler)** pour revenir à la fenêtre **Styles** sans enregistrer vos choix.

Utiliser les options de style

Map Maker vous permet d'explorer les données de différentes manières en utilisant divers styles de smart mapping. Lorsque vous définissez le [style des couches de la carte](#) dans Map Maker, la nature de vos données détermine les choix de style par défaut. Vous pouvez tester les éléments graphiques tels que les symboles, les dégradés de couleurs et les épaisseurs de trait, ainsi que la rotation, la classification et les thèmes, et visualiser instantanément vos choix sur la carte.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Modifier un style de symbole

Vous avez la possibilité de choisir parmi diverses options de symbole lorsque vous appliquez un style à votre couche. Les options disponibles dépendent du style de smart mapping appliqué à la couche et du type d'entités dans votre couche (point, ligne ou polygone).

Pour modifier le style des symboles pour toutes les entités de votre couche, procédez comme suit :

1. Suivez les quatre premières étapes de la section [Appliquer des styles](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, cliquez sur le symbole ou sur le dégradé de couleurs sous **Symbol style (Style de symbole)**.
3. Si votre couche comporte des entités ponctuelles, sélectionnez un jeu de symboles dans le menu déroulant.
 - Pour utiliser une forme basique telle qu'un cercle ou un carré, sélectionnez la forme, modifiez éventuellement sa taille, et spécifiez les options de remplissage et de contour (comme indiqué ci-dessous).
 - Pour utiliser une icône de l'un des jeux de symboles, cliquez sur l'icône, cliquez éventuellement sur **Invert background color (Inverser la couleur de l'arrière-plan)** afin d'optimiser le symbole lorsque l'arrière-plan est sombre, et ajustez la taille selon vos besoins.
4. Pour l'option **Fill (Remplissage)**, sélectionnez une couleur ou spécifiez une couleur personnalisée à l'aide des valeurs RVB ou HEX. Vous avez également l'option d'utiliser le curseur **Fill transparency (Transparence du remplissage)** pour appliquer une transparence au remplissage. Pour les styles qui incluent un dégradé de couleurs, par exemple, [Carte de densité](#) et [Totaux et montants \(couleur\)](#), sélectionnez un dégradé de couleurs. Vous pouvez filtrer les options du dégradé de couleurs en sélectionnant une catégorie de dégradé de couleurs dans le menu déroulant, par exemple, **Best for dark backgrounds (Optimisés pour les arrière-plans sombres)** ou **Colorblind friendly (Adaptés aux daltoniens)** et le cas échéant cliquer sur **Reverse ramp colors (Inverser les couleurs du dégradé)** pour inverser le dégradé.

Astuce :

Pour afficher le nom d'un dégradé de couleurs, pointez dessus.

5. Spécifiez un des paramètres suivants, selon le type d'entité :
 - Pour les entités ponctuelles et surfaciques, sous **Outline (Contour)**, sélectionnez une couleur ou spécifiez une couleur personnalisée à l'aide des valeurs RVB ou HEX. Vous avez également l'option d'utiliser le curseur **Outline transparency (Transparence du contour)** pour appliquer une transparence au contour. Sous **Stroke**

(Trait), vous pouvez également sélectionner un modèle de contour et utiliser le curseur **Width (Largeur)** pour modifier la largeur du contour. Pour les polygones, vous pouvez également cocher la case **Adjust width automatically (Ajuster automatiquement la largeur)** pour ajuster automatiquement la largeur du contour.



Astuce :

Pour masquer le contour, désactivez le bouton bascule **Enable outline (Activer le contour)**.

- Pour les entités linéaires, sélectionnez une couleur ou spécifiez une couleur personnalisée à l'aide des valeurs RVB ou HEX. Vous pouvez également utiliser le curseur **Line transparency (Transparence de ligne)** pour appliquer une transparence à la ligne. Sous **Stroke (Trait)**, vous pouvez également sélectionner un modèle de ligne et ajouter une flèche. Utilisez le curseur **Width (Largeur)** pour modifier la largeur de ligne. Vous pouvez également cocher la case **Adjust width automatically (Ajuster automatiquement la largeur)** pour ajuster la largeur de ligne.
6. Si vous utilisez le style **Densité de points**, sélectionnez un dégradé de couleurs (sélectionnez tout d'abord une catégorie de dégradé de couleurs, si nécessaire), et éventuellement utilisez le curseur **Transparency (Transparence)** pour appliquer la transparence aux points.
 7. Cliquez sur **Done (Terminé)** dans la fenêtre **Styles** pour appliquer vos changements à la couche.

Thèmes

Map Maker inclut de nombreux thèmes que vous pouvez appliquer pour mettre en évidence des modèles de données. À l'instar d'un appareil photo qui peut être utilisé avec plusieurs objectifs, chacun ayant un intérêt particulier, les thèmes permettent de tester différentes vues des données. Si vous appliquez un style aux valeurs **numériques** ou **de date et d'heure** incluses dans vos données, vous pouvez effectuer un choix parmi une sélection de thèmes et appliquer celui qui est le plus adapté à vos données et à votre récit. La disponibilité des combinaisons suivantes dépend du style de smart mapping que vous choisissez :

- **High to Low (Élevée à faible)** : affiche la plage de valeurs de la plus élevée à la plus faible. Vous définissez les seuils supérieur et inférieur afin d'attirer l'attention sur les valeurs élevées ou les valeurs faibles. Le symbole varie sur la carte selon que la valeur est plus ou moins proche de vos définitions de valeur élevée et de valeur faible. Ce thème met en évidence les valeurs les plus élevées ou les plus faibles dans vos données, selon la façon dont vous appliquez le dégradé de couleurs (pour les polygones) ou la taille (pour les points et les lignes). Par défaut, pour ce thème, une valeur est élevée si elle se situe à 1 écart type au-dessus de la moyenne et une valeur est faible si elle se situe à 1 écart type en dessous de la moyenne. Vous pouvez ajuster ces paramètres selon les informations dont vous disposez, les normes couramment utilisées pour les données, ou toutes autres données.

Pour les polygones, les dégradés de couleurs pour ce style utilisent une ou deux couleurs seulement, de sorte que l'attention ne soit attirée que sur les valeurs les plus élevées ou les plus faibles. Pour les points et les lignes, la taille est utilisée pour montrer les variations entre les valeurs élevées et faibles, de sorte que les entités de plus grande taille attirent l'attention. Choisissez ce thème uniquement lorsque seules les valeurs élevées ou seules les valeurs faibles doivent être mises en évidence. Par exemple, si vous cartographiez des taux de vaccination, vous pouvez utiliser ce thème pour mettre en évidence les zones où les taux sont les plus élevés afin d'identifier celles où la population se fait vacciner. Ou bien, vous pouvez choisir de mettre en évidence les zones qui présentent les taux les plus faibles pour identifier celles qui ont besoin d'aide.

 **Astuce :**

Si vous commencez à vous familiariser avec vos données, définissez comme valeur élevée la valeur maximale présente dans le jeu de données et définissez comme valeur faible la valeur minimale pour montrer la dispersion générale ou la plage des valeurs dans vos données. Vous n'obtiendrez pas la carte la plus adaptée, mais celle-ci vous permettra de comprendre comment vos paramètres peuvent changer radicalement sa signification.

- **Above and Below (Supérieur et inférieur)** : présente les valeurs supérieures et inférieures à une valeur donnée (zéro, la moyenne des données ou une autre valeur significative de votre connaissance). Vous définissez les seuils pour les valeurs normales, élevées et faibles afin d'attirer l'attention sur les valeurs qui sont considérées comme anormales (élevées et faibles).

Par défaut, ce thème centre la symbologie de la carte autour de la moyenne statistique ; une valeur élevée est une valeur qui présente 1 écart standard au-dessus de la moyenne et une valeur faible est une valeur qui présente 1 écart standard au-dessous de la moyenne. Pour les polygones, les dégradés de couleurs les plus adaptés pour ce style utilisent trois couleurs qui permettent d'attirer l'attention sur les valeurs élevées et faibles, alors que les valeurs plus proches de la normale ne sont pas mises en évidence. Pour les points et les lignes, la taille est utilisée pour montrer les variations par rapport à la moyenne afin d'attirer l'attention sur les entités de plus grande taille, côté supérieur et côté inférieur. Vous pouvez également choisir une valeur autre que la moyenne statistique.

Choisissez ce thème pour centrer votre carte autour d'une valeur significative afin de pouvoir indiquer facilement quelles sont les zones qui se situent au-dessus ou en dessous de cette valeur significative. Par exemple, si votre carte présente la densité de la circulation automobile, vous pouvez utiliser ce thème pour mettre en évidence les zones où la circulation est plus dense et moins dense que la moyenne.

- **Above (Supérieur)** : met en évidence les valeurs supérieures à une valeur donnée (zéro, la moyenne des données ou une autre valeur significative de votre connaissance). Vous définissez les seuils pour les valeurs normales et élevées afin d'attirer l'attention sur les valeurs qui sont supérieures à la normale. Les valeurs supérieures à la valeur donnée sont stylisées avec une couleur plus vive ou un symbole plus grand, selon le style sélectionné. Par exemple, si votre carte présente les recettes d'un magasin de vente au détail, choisissez ce thème pour mettre en évidence les valeurs qui sont supérieures à une valeur donnée, comme l'objectif de recettes pour les magasins d'électronique. Les magasins qui dépassent leur objectif de recettes apparaissent en plus grand sur la carte.
- **Below (Inférieur)** : met en évidence les valeurs inférieures à une valeur donnée (zéro, la moyenne des données ou une autre valeur significative de votre connaissance). Vous définissez les seuils pour les valeurs normales et faibles afin d'attirer l'attention sur les valeurs qui sont inférieures à la normale. Les valeurs inférieures à la valeur donnée sont stylisées avec une couleur plus vive ou un symbole plus grand, selon le style sélectionné. Choisissez ce thème pour mettre en évidence les valeurs qui sont inférieures à une valeur donnée, comme l'objectif de recettes pour les magasins d'électronique. Les magasins qui n'atteignent pas leur objectif de recettes apparaissent en plus grand sur la carte.
- **Centered On (Centré sur)** : centre la carte sur une plage de valeurs proches d'une valeur donnée et met en évidence cette plage. Ce thème met en évidence les valeurs qui se situent à 1 écart standard de la moyenne. Il met en évidence les entités les plus proches de la valeur donnée et accentue la transparence des autres valeurs. Choisissez ce thème pour mettre en évidence les valeurs qui sont proches d'une valeur donnée, comme l'objectif de pertes en cas de vol ou de dommage pour les magasins d'électronique. Les magasins qui sont légèrement au-dessus ou en dessous de leur objectif de pertes sont mis en évidence sur la carte.
- **Extremes (Extrêmes)** : fait ressortir les valeurs extrêmes dans les données. Ce thème permet de faire ressortir les

valeurs statistiquement extrêmes en mettant en évidence celles qui se situent en dehors de l'écart standard de ± 1 . Par exemple, vous pouvez utiliser cette combinaison pour faire ressortir les valeurs les plus élevées et les moins élevées, telles que les loyers les plus chers et les moins chers dans une zone donnée. Choisissez ce thème pour mettre en évidence les valeurs qui sont curieusement éloignées d'une valeur donnée, comme l'objectif de pertes en cas de vol ou de dommage pour les magasins d'électronique. Les magasins qui sont très au-dessus ou en dessous de leur objectif de pertes sont mis en évidence sur la carte.

- **New to Old (Nouveau vers ancien)** : permet d'afficher la plage de dates en allant de la plus récente à la plus ancienne. Cette combinaison met en évidence les dates les plus récentes et les plus anciennes incluses dans vos données, à l'aide d'un dégradé de la même couleur allant des teintes foncées aux teintes claires (ou du clair au foncé). Choisissez cette combinaison pour montrer la dispersion générale ou la plage des valeurs de date et d'heure incluses dans vos données. Par exemple, vous pouvez utiliser cette combinaison pour mettre en évidence les tronçons de rue de votre ville qui ont été inspectés en dernier et ceux pour lesquels le moment d'une nouvelle inspection est venu. Choisissez des dates afin de définir ce qui est considéré comme nouveau et ancien.
- **Before and After (Avant et après)** : affiche les dates situées avant et après une date ou une heure donnée. Ce thème centre la carte autour d'une date spécifique et associe toutes les dates antérieures à cette date à une couleur et toutes les dates ultérieures à cette date à une autre couleur. Choisissez cette combinaison pour centrer votre carte autour d'une date spécifique. Par exemple, vous pouvez utiliser cette combinaison pour comparer les ventes d'appartements conclues avant et après une date spécifique.

Rotation par attribut

Faites pivoter un symbole selon un angle déterminé par un champ spécifique, si vous voulez qu'il représente une direction, par exemple, la direction dans laquelle souffle le vent ou la direction que suit un véhicule. Lorsque vous sélectionnez un style de symbole, choisissez-en un qui pointe vers le Nord afin que la rotation corresponde à la direction obtenue du symbole.

Pour faire pivoter des symboles, procédez comme suit :

1. Suivez les cinq premières étapes du processus [Appliquer un style](#).
2. Dans la fenêtre **Styles**, sélectionnez un style et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
3. Dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur **Rotation by attribute (Rotation par attribut)** et activez le bouton bascule **Rotate symbols by data value (Rotation des symboles selon la valeur des données)**.
4. Dans le menu déroulant **Attribute (Attribut)**, sélectionnez une valeur d'attribut pour représenter la rotation.

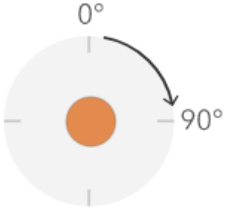

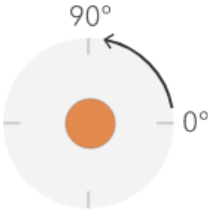


Astuce :

Vous pouvez utiliser une expression attributaire personnalisée écrite en langage [Arcade](#) plutôt qu'un champ attributaire. Cliquez sur le bouton **Use expression (Utiliser une expression)** et utilisez la fenêtre de l'éditeur pour créer votre expression.

Vous pouvez également utiliser des expressions existantes pour en générer de nouvelles. Toutefois, certaines variables risquent de ne pas être compatibles avec tous les [profils](#). Ainsi, une expression créée pour les [fenêtres contextuelles](#) ne fonctionnera peut-être pas pour les styles. Pour utiliser une expression existante, sélectionnez-la dans l'onglet **Existing (Existant)** de la fenêtre de l'éditeur.

5. Choisissez une des options suivantes :

| | |
|---------------------|--|
| Géographique | <p>Les angles sont mesurés dans le sens horaire à partir de 12 h 00 (rotation géographique).</p>  |
| Arithmétique | <p>Les angles sont mesurés dans le sens anti-horaire à partir de 15 h 00 (rotation arithmétique).</p> <p> Remarque : Avec la rotation arithmétique, le symbole (on suppose qu'il pointe vers le Nord) est d'abord pivoté de 90 degrés dans le sens horaire pour s'aligner sur 0 degré avant l'application de la rotation anti-horaire à partir de l'attribut de champ.</p>  |

6. Cliquez sur **Done (Terminé)** pour appliquer vos modifications.

Méthodes de classification

Si vous [stylisez une couche](#) à l'aide d'une couleur ou d'une taille pour afficher des données numériques, la couche est stylisée par défaut à l'aide d'un dégradé de couleurs continu (voir [Totaux et montants \(couleur\)](#)) ou d'une séquence de symboles proportionnels (voir [Totaux et montants \(taille\)](#)). Vous avez également la possibilité de classer vos données, c'est-à-dire de les répartir en classes, ou groupes, et de définir les plages ou seuils de ces classes. Par exemple, vous pouvez regrouper les âges des individus par classes de 10 (0--9, 10--19, 20--29, etc.). La classification vous permet de créer une image plus générale (moins détaillée) de vos données, pour raconter une histoire spécifique.

Vous pouvez également choisir le nombre de classes (1 à 10) en fonction de la quantité de données présentes dans votre couche. Plus vos données sont nombreuses, plus vous pouvez avoir de classes. La méthode utilisée pour définir les plages et seuils (valeurs maximale et minimale délimitant chaque classe) des classes détermine les entités comprises dans chacune des classes et l'aspect de la couche. En modifiant les classes à l'aide de méthodes de classification différentes, vous pouvez créer des cartes d'aspect différent. En règle générale, l'objectif est de garantir que des entités ayant des valeurs similaires appartiennent à une même classe.

Intervalle égal

Une classification avec des intervalles égaux divise la plage de valeurs attributaires en sous-plages de même taille. Avec cette méthode de classification, vous spécifiez le nombre d'intervalles (ou sous-plages), et les données sont réparties automatiquement. Par exemple, si vous spécifiez trois classes pour un champ attributaire avec des valeurs comprises entre 0 et 300, trois classes de plages 0--100, 101--200 et 201--300 sont créées.

L'option Intervalle égal convient particulièrement bien aux plages de données familières, telles que des

pourcentages et des températures. Cette méthode met en évidence la quantité d'une valeur attributaire par rapport à d'autres valeurs. Par exemple, elle pourra montrer qu'un point de vente fait partie du groupe des points de vente ayant réalisé le tiers supérieur de toutes les ventes.

Seuils naturels

Les classes de seuils naturels (également appelées indices optimaux de Jenks) sont fonction des regroupements naturels inhérents aux données. Les seuils de classes qui regroupent le mieux des valeurs similaires et optimisent les différences entre les classes sont identifiés, par exemple la hauteur des arbres dans une forêt nationale. Les entités sont réparties en classes dont les limites sont définies aux endroits où se trouvent de grandes différences dans les valeurs de données.

Etant donné que la classification par seuils naturels place les valeurs agrégées dans la même classe, cette méthode est utile pour cartographier des valeurs de données qui ne sont pas réparties de façon régulière.

Ecart type

La classification par écart type montre l'écart existant entre la valeur attributaire d'une entité et la moyenne. En mettant l'accent sur les valeurs supérieures et inférieures à la moyenne, la classification par écart type permet de montrer les entités supérieures ou inférieures à une valeur moyenne. Utilisez cette méthode de classification lorsqu'il est important de connaître la position des valeurs par rapport à la moyenne, par exemple pour examiner la densité de population dans une zone donnée ou pour comparer les taux de saisie immobilière dans tout le pays. Pour afficher plus de détails sur la carte, vous pouvez modifier la taille de classe de 1 écart type à 0,5 écart type.

Quantile

Avec la classification des quantiles, chaque classe contient un nombre égal d'entités, par exemple, 10 par classe ou 20 par classe. Il n'y a pas de classes vides ni de classes avec trop ou trop peu de valeurs. La classification des quantiles est bien adaptée aux données réparties de manière linéaire (régulière). Si vous voulez avoir le même nombre d'entités ou de valeurs dans chaque classe, utilisez la classification des quantiles.

Etant donné que les entités sont regroupées en nombres égaux dans chaque classe, la carte obtenue peut souvent être trompeuse. Il arrive que des entités similaires soient placées dans des classes adjacentes ou que des entités ayant des valeurs très différentes soient dans une même classe. Vous pouvez minimiser cette distorsion en augmentant le nombre de classes.

Bornes manuelles

Pour définir vos propres classes, vous pouvez ajouter manuellement des seuils de classes et définir des plages de classes adaptées à vos données. Vous pouvez aussi démarrer avec l'une des méthodes de classification standard et l'adapter à vos besoins. Il existe parfois déjà des normes ou instructions pour la cartographie des données. Ainsi, une agence peut utiliser des classes ou seuils standard pour toutes ses cartes, tels que l'échelle de Fujita (échelle F) utilisée pour classer la force des tornades.

Configurer les fenêtres contextuelles

Une carte peut fournir des informations sur les entités configurées à [afficher dans une fenêtre contextuelle](#). Les fenêtres contextuelles peuvent activer les attributs associés à chaque couche d'entités dans la carte, tels que les sentiers de randonnée, les valeurs des terrains ou les taux de chômage. Elles peuvent contenir des [pièces jointes](#), des [images](#), des [diagrammes](#) et du [texte](#) et peuvent référencer des pages Web externes.

Astuce :

Pour les couches de points sur lesquelles l'agrégation est activée, vous pouvez également [configurer les fenêtres contextuelles des grappes](#).

L'apparence d'une fenêtre contextuelle par défaut d'une couche est une liste de champs et de valeurs. En tant que propriétaire de la carte, vous pouvez reconfigurer les fenêtres contextuelles pour définir la liste des champs visibles et des champs masqués et définir la manière dont les informations sont présentées. Vous pouvez également ajouter un contenu pour donner plus de sens à la fenêtre contextuelle. Par exemple, vous pouvez afficher une liste de champs ou fournir une expérience interactive en proposant du texte et des images avec une mise en forme personnalisée.

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Options de configuration des fenêtres contextuelles

Les principales décisions que les auteurs de cartes prennent au sujet des fenêtres contextuelles se rapportent aux informations affichées dans une fenêtre contextuelle et au meilleur moyen de les présenter. Si, par exemple, vous souhaitez montrer au public où il est possible d'aller nager, pêcher et faire du bateau dans le golfe du Mississippi, vous pouvez configurer des fenêtres contextuelles pour afficher l'adresse, le type d'accès et des images des points d'accès publics. La couche présente probablement de nombreux autres champs concernant l'emplacement et le type de point, mais vous ne souhaitez pas les montrer dans la fenêtre contextuelle. En effet, cela n'intéresserait pas le public qui regarde la carte et détournerait son attention des informations pertinentes.

Selon les éléments que vous essayez d'afficher dans les fenêtres contextuelles de votre couche d'entités, vous avez le choix entre diverses options de configuration.

Activer et supprimer les fenêtres contextuelles

Les couches pouvant contenir une grande quantité de données d'entité et les cartes inclure plusieurs couches, vous optimiserez l'apparence des fenêtres contextuelles en prenant le temps de les configurer avec des champs sélectionnés, une mise en forme spécifique, un support, etc. Par défaut, les fenêtres contextuelles sont activées sur les couches d'entités.

Pour supprimer les fenêtres contextuelles d'une couche, procédez comme suit :

1. Vérifiez que vous êtes connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, que vous possédez les [privilèges](#) appropriés pour créer du contenu.
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Layers (Couches)** pour ouvrir la fenêtre **Layers (Couches)** et sélectionnez la couche qui contient les données d'entité à afficher dans une fenêtre contextuelle.
4. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres**

contextuelles) et désactivez le bouton bascule **Enable pop-ups (Activer les fenêtres contextuelles)**.

Pour activer les fenêtres contextuelles à partir d'une couche dont les fenêtres contextuelles sont désactivées, activez le bouton bascule **Enable pop-ups (Activer les fenêtres contextuelles)**.

Configurer les fenêtres contextuelles

Pour configurer les fenêtres contextuelles, procédez comme suit :

1. Vérifiez que vous êtes connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, que vous possédez les [privilèges](#) appropriés pour créer du contenu.
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Layers (Couches)** pour ouvrir la fenêtre **Layers (Couches)** et sélectionnez la couche qui contient les données d'entité à afficher dans une fenêtre contextuelle.
4. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres contextuelles)**.
5. Entrez un titre pour la fenêtre contextuelle.
 - a. Cliquez sur **{ }** pour sélectionner des champs dans vos données.

Remarque :

Pour afficher des informations dérivées d'une expression [Arcade](#) dans le titre de votre fenêtre contextuelle, [ajoutez une nouvelle expression](#). La nouvelle expression apparaît dans la liste des champs.

- b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de vos valeurs de champ.

Par exemple, vous souhaitez que le titre indique la population par comté. Vous pouvez configurer le titre avec une combinaison de texte statique et de valeurs de champ, en saisissant par exemple `Population for (Population pour)`, en insérant la valeur de champ de vos données des noms de comtés `[Cnty_name]`, en saisissant le signe égal =, puis en insérant une autre valeur de champ qui indique le nombre d'habitants, `[pop2010]`. Le titre est ainsi configuré comme suit :

```
Population du comté de [Cnty_name] = [pop2010]
```

Vous disposez ainsi d'un titre dans lequel les valeurs de champ sont substituées (par exemple, `Population for Clark County (Population du comté de Clark) = 453099`).

6. Cliquez sur **Fields (Champs)**, réorganisez et retirez des champs, puis cliquez sur **Select fields (Sélectionner des champs)** pour ajouter des champs à la liste.

Vous pouvez [configurer les champs](#) pour mieux afficher les noms et valeurs de vos champs.
7. Si votre couche d'entités comprend des pièces jointes, elles sont automatiquement ajoutées à votre fenêtre contextuelle, sous [pièces jointes](#). Les pièces jointes sont prises en charge en tant que table reliée à une classe d'entités dans un service d'entités.
8. Cliquez éventuellement sur **Add content (Ajouter un contenu)** et ajoutez un support tel que des [images](#), des [diagrammes](#) ou du [texte](#) à votre fenêtre contextuelle.
9. Pour modifier l'ordre d'apparition du contenu, faites glisser les éléments pour les réorganiser.
10. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)**, cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les modifications

contextuelles apportées à la carte.

Configurer les champs

Vous pouvez configurer le ou les champs à afficher en modifiant le nom d'affichage et en mettant en forme les propriétés d'affichage.

1. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur **Configure fields (Configurer les champs)**.
2. Sélectionnez le champ à configurer.

Astuce :

Vous pouvez sélectionner plusieurs champs de même type pour configurer leur mise en forme en même temps.

- a. Modifier le nom d'affichage du champ.
 - b. Pour les champs numériques (tels que la population), sélectionnez le nombre de décimales à afficher et si vous souhaitez utiliser un séparateur pour les milliers.
 - c. Pour les champs de date, sélectionnez un format de date dans le menu déroulant **Date Format (Format de date)**. Pour afficher à la fois la date et l'heure dans les champs de date, activez le bouton bascule **Show time (Afficher la durée)** et sélectionnez un format d'affichage du temps.
3. Cliquez sur **Done (Terminé)**.

Utiliser des expressions

Vous pouvez également utiliser des expressions personnalisées écrites dans le langage d'expressions [Arcade](#) lorsque vous configurez des fenêtres contextuelles. Les expressions vous permettent de créer et d'afficher de nouvelles informations à partir de champs existants dans la couche. Vous pouvez par exemple créer une expression qui convertit des valeurs des pieds en mètres ou créer dynamiquement une URL en fonction d'attributs d'entités. Si une expression est déjà disponible pour la couche (par exemple, pour l'[étiquetage](#) ou la [stylistion](#)), vous pouvez la copier et la réutiliser dans la configuration des fenêtres contextuelles.

Vous pouvez créer des expressions dans les fenêtres contextuelles ou réutiliser des expressions existantes créées pour la couche.

1. Suivez les quatre premières étapes de la section [Configurer les fenêtres contextuelles](#) pour ouvrir la fenêtre **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres contextuelles)** de la couche à configurer.
2. Cliquez sur **Manage expressions (Gérer les expressions)**.
La fenêtre **Pop-up expressions (Expressions de la fenêtre contextuelle)** apparaît.
3. Cliquez sur + **Add expression (Ajouter une expression)** pour ouvrir la fenêtre de l'éditeur et créer votre expression.

Astuce :

Si vous avez besoin d'aide avec des fonctions Arcade, cliquez sur le bouton **Information (Informations)** en regard de la fonction pour afficher des informations de référence à son sujet.

4. Dans l'éditeur, cliquez sur **OK (OK)** une fois que vous avez terminé.

 **Astuce :**

Donnez un titre significatif à votre expression Arcade pour la rendre aisément identifiable dans votre liste de champs.

Votre nouvelle expression est ajoutée à la liste **Pop-up expressions (Expressions de la fenêtre contextuelle)**. Vous pouvez la modifier en la sélectionnant dans la liste et en effectuant des modifications dans l'éditeur. Pour supprimer votre expression, cliquez sur **Remove expression (Supprimer l'expression)** × en regard de l'expression.

Si vous avez utilisé une liste d'attributs de champ dans vos fenêtres contextuelles, votre nouvelle expression est ajoutée à la liste **Fields (Champs)** et vous pouvez en modifier la mise en forme dans la fenêtre [Configure fields \(Configurer les champs\)](#).

5. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les modifications contextuelles apportées à la carte.

Ajouter des dépendances

Si une couche d'entités inclut des pièces jointes dans ses données, ces pièces jointes sont ajoutées à la fenêtre contextuelle de la couche. Les pièces jointes sont ajoutées sous forme de bibliothèque à votre fenêtre contextuelle par défaut. Lorsque vous cliquez sur une pièce jointe dans une fenêtre contextuelle, cette pièce jointe s'ouvre dans un nouvel onglet de navigateur. Vous pouvez afficher vos pièces jointes sous forme de liste ou supprimer des pièces jointes de la fenêtre contextuelle.

1. Suivez les quatre premières étapes de la section [Configurer les fenêtres contextuelles](#) pour ouvrir la fenêtre **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres contextuelles)** de la couche à configurer.
2. Cliquez sur **Attachments (Pièces jointes)**.
3. Pour afficher les pièces jointes dans une liste, activez le bouton bascule **Show as list (Afficher sous forme de liste)**.
4. Pour supprimer des pièces jointes de la fenêtre contextuelle, cliquez sur le bouton **More options (Autres options)** ⋮, puis sur **Delete (Supprimer)**.
5. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les modifications contextuelles apportées à la carte.

Ajouter des images

Vous pouvez inclure des images dans vos fenêtres contextuelles en spécifiant une URL vers une image (PNG, JPEG ou GIF). Les images peuvent inclure un titre, une légende, des liens vers des sites Web connexes et un autre texte.

 **Astuce :**

Pour obtenir la meilleure qualité d'affichage, créez des images de 200 pixels de large sur 150 pixels de haut. Si la taille de votre image est inférieure à 200 par 150, une bordure blanche apparaît dans la fenêtre. Si la taille de l'image est supérieure, le navigateur Web la redimensionne automatiquement à 200x150 et elle peut sembler déformée.

Lorsque vous ajoutez des images à vos fenêtres contextuelles, vous pouvez définir un intervalle d'actualisation.

Cette option permet à la fenêtre contextuelle de s'actualiser et d'afficher une image fréquemment mise à jour à un intervalle spécifique (en minutes). Par exemple, vous pouvez utiliser cette option pour actualiser les images d'une caméra de circulation.

1. Suivez les quatre premières étapes de la section [Configurer les fenêtres contextuelles](#) pour ouvrir la fenêtre **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres contextuelles)** de la couche à configurer.
2. Cliquez sur **+ Add content (Ajouter un contenu)** et sélectionnez **Image (Image)**.
3. Spécifiez l'URL de l'image.
 - a. Cliquez sur **{ }** et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir une image unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Vous pouvez également spécifier l'URL vers une image stockée sur un site Web externe, dans ArcGIS Enterprise, ou en tant que pièce jointe dans les données de la couche. Les images PNG, JPEG et GIF sont prises en charge. Si l'image est stockée en tant qu'élément dans ArcGIS Enterprise, vous devez spécifier l'URL copiée depuis le champ **URL** dans la [page de l'élément](#).
4. Cliquez sur **Options (Options)** afin de révéler d'autres champs pour le titre, la légende, le lien et l'intervalle d'actualisation.
5. Saisissez un titre pour l'image.
 - a. Cliquez sur **{ }** et sélectionnez une valeur de champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir un titre unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de votre valeur de champ.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de titre à votre image, ne renseignez pas ce champ.
6. Saisissez une légende. La légende s'affiche sous le titre, au-dessus de l'image. Celle-ci renseigne utilement sur l'image.
 - a. Cliquez sur **{ }** et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir une légende unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de vos valeurs de champ.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de légende à votre image, ne renseignez pas ce champ.
7. Saisissez l'URL d'un lien associé. Lorsque vous cliquez sur l'image, cette URL s'ouvre dans un nouvel onglet de navigateur.
 - a. Cliquez sur **{ }** et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir une URL unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement l'URL d'un lien associé.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de lien à votre image, ne renseignez pas ce champ.
8. Entrez un texte alternatif pour l'image. Le texte alternatif est masqué dans la fenêtre contextuelle et est utilisé par les lecteurs d'écran.
 - a. Cliquez sur **{ }** et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir un texte alternatif unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de vos valeurs de champ.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de texte alternatif à votre image, ne renseignez pas ce champ.
9. Pour définir un intervalle d'actualisation pour l'image, activez le bouton bascule **Refresh interval (Intervalle**

d'actualisation), puis entrez une valeur en minutes dans la zone de texte.

Lorsque la fenêtre contextuelle est affichée, l'image est actualisée selon l'intervalle spécifié.

10. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les modifications contextuelles apportées à la carte.

Ajouter des diagrammes

Vous pouvez ajouter des diagrammes pour représenter graphiquement les valeurs des champs attributaires numériques. Vous pouvez ajouter des diagrammes à barres, des diagrammes linéaires et des diagrammes à secteurs.

1. Suivez les quatre premières étapes de la section [Configurer les fenêtres contextuelles](#) pour ouvrir la fenêtre **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres contextuelles)** de la couche à configurer.
2. Cliquez sur + **Add content (Ajouter un contenu)** et sélectionnez **Chart (Diagramme)**.
3. Sélectionnez le type de diagramme à afficher.
4. Saisissez un titre pour le diagramme.
 - a. Cliquez sur () et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de votre valeur de champ.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de titre à votre diagramme, ne renseignez pas ce champ.
5. Saisissez une légende pour le diagramme. La légende s'affiche sous le titre, au dessus du diagramme. Celle-ci renseigne utilement sur les données contenues dans le diagramme. Vous pouvez inclure une indication d'unités pour les diagrammes en colonnes, à barres ou linéaires dans la description du diagramme. Un diagramme à secteurs présente des pourcentages lors du survol de chaque segment.
 - a. Cliquez sur () et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de votre valeur de champ.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de légende à votre image, ne renseignez pas ce champ.
6. Entrez un texte alternatif pour le diagramme. Le texte alternatif est masqué dans la fenêtre contextuelle et est utilisé par les lecteurs d'écran.
 - a. Cliquez sur () et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir un texte alternatif unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Saisissez éventuellement un texte statique à la place ou en plus de vos valeurs de champ.
 - c. Si vous ne souhaitez pas associer de texte alternatif à votre diagramme, ne renseignez pas ce champ.
7. Cliquez sur **Select fields (Sélectionner les champs)** et sélectionnez les champs à inclure dans le diagramme.
8. Pour afficher un diagramme à barres horizontalement, sélectionnez **Horizontal orientation (Orientation horizontale)**.
9. Activez éventuellement **Normalize (Normaliser)** et sélectionnez un champ de normalisation. Les valeurs de ce champ permettent de diviser le champ de valeur afin de créer des ratios. Les ratios de normalisation sont utiles lorsque d'autres facteurs influencent les valeurs numériques que vous classez et affichez. Par exemple, la population peut être influencée par la taille de chaque comté, si bien que vous pouvez diviser la population par la superficie pour normaliser les données. La normalisation des données est également utile pour établir une comparaison significative si les valeurs des champs n'utilisent pas les mêmes unités de mesure.

10. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les modifications contextuelles apportées à la carte.

Ajouter un texte

Vous pouvez inclure du texte simple dans vos fenêtres contextuelles pour ajouter un contexte et des informations supplémentaires.

1. Suivez les quatre premières étapes de la section [Configurer les fenêtres contextuelles](#) pour ouvrir la fenêtre **Configure pop-ups (Configurer les fenêtres contextuelles)** de la couche à configurer.
2. Cliquez sur + **Add content (Ajouter un contenu)** et sélectionnez **Text (Texte)**.
3. Cliquez sur le champ de texte pour ouvrir l'éditeur de texte et saisissez le texte de votre choix.
 - a. Entrez { et sélectionnez un champ ou une [expression](#) dans vos données. Utilisez cette option si vous souhaitez avoir du texte unique pour chaque entité dans vos données.
 - b. Sélectionnez éventuellement du texte simple dans l'éditeur de texte.
 - c. Utilisez les outils de mise en forme du texte pour mettre en forme votre texte.
4. Cliquez sur **OK**.
5. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les modifications contextuelles apportées à la carte.

Enregistrer les cartes

Dans Map Maker, vous enregistrez les cartes dans les scénarios suivants :





- Lorsque vous [créez une carte](#) pour la première fois, enregistrez-la pour créer un élément de carte. Vous êtes le propriétaire de l'élément de carte.
- Vous apportez des corrections à une carte que vous possédez et vous les enregistrez. Vous devez être le propriétaire de la carte que vous mettez à jour et que vous enregistrez.
- Vous enregistrez une copie de la carte d'une autre personne. Une copie de la carte est ainsi créée et vous êtes le propriétaire de la copie. Vous pouvez maintenant mettre à jour cette nouvelle carte et enregistrer les modifications que vous apportez. Vous pouvez faire une copie de la carte d'une autre personne seulement si son propriétaire [a défini, au niveau de la carte, l'autorisation pour d'autres personnes à en enregistrer une copie](#).
- Vous effectuez une copie d'une carte que vous possédez. Vous pouvez effectuer cette opération si vous avez créé une carte que vous souhaitez utiliser comme modèle et qui contient le fond de carte et les paramètres initiaux que vous employez fréquemment.

Dans tous ces scénarios, vous devez disposer des [privilèges](#) nécessaires à la création de contenu.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Pour enregistrer une carte, procédez comme suit :

1. Vérifiez que vous êtes connecté à l'organisation.
2. Cliquez sur le lanceur d'applications  et sélectionnez Map Maker. Utilisez la nouvelle carte qui s'ouvre ou [ouvrez une carte existante](#).
 - Pour enregistrer une carte pour la première fois, cliquez sur **Save (Enregistrer)** .
 - Pour enregistrer les modifications apportées à une carte qui vous appartient, cliquez sur **Save (Enregistrer)**  et de nouveau sur **Save (Enregistrer)**.
 - Pour enregistrer la copie d'une carte, cliquez sur **Save (Enregistrer)**  et sur **Save As (Enregistrer sous)**.
3. Si vous enregistrez une carte pour la première fois ou que vous enregistrez la copie d'une carte, procédez comme suit :
 - a. Spécifiez un titre.
 - b. Saisissez des balises qui décrivent votre carte.

Les balises sont des mots ou de brèves expressions qui décrivent votre carte. Séparez les termes par une virgule. Federal land (Terres fédérales) correspond à une balise, alors que Federal, land (Terres, fédérales) correspond à deux balises.
 - c. Décrivez la carte à l'aide d'un récapitulatif.
 - d. Dans **Mon contenu**, choisissez un dossier dans lequel enregistrer la carte, puis cliquez sur **Enregistrer**.



Astuce :

Pour modifier le titre de la carte après l'avoir enregistrée, cliquez sur le bouton **Edit Map Title (Mettre à jour le titre de la carte)** ✎ en regard du titre, modifiez ce dernier, puis cliquez sur le bouton ✓.

Lorsque vous enregistrez une carte ou la copie d'une carte pour la première fois, un nouvel élément de carte apparaît sur l'onglet **My Content (Mon contenu)** de la page de contenu et n'est disponible que pour vous. Selon vos privilèges de partage, vous pouvez être en mesure de [partager](#) votre carte avec les groupes auxquels vous appartenez, avec votre organisation ou avec tout le monde (public).

En tant que propriétaire de la carte, vous pouvez également mettre à jour les [détails des éléments](#) de la carte.

Configurer et partager des cartes

Définir les propriétés de la carte

Ajustez les paramètres qui s'appliquent à la carte Web entière dans la fenêtre **Map properties (Propriétés de la carte)**. Vous pouvez activer une couleur d'arrière-plan, conserver l'échelle de la carte et [configurer le curseur temporel](#) des cartes disposant de données temporelles.


Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Activer une couleur d'arrière-plan

Une couleur d'arrière-plan peut être employée seule ou être mélangée à la couleur de la couche. Dans certains cas, notamment avec les [fonds personnalisés](#), il arrive que vous deviez définir une couleur d'arrière-plan pour les zones que le fond de carte ne traite pas. La couleur d'arrière-plan peut faire partie de la sélection thématique générale de la carte ou être une couleur correspondant aux [thèmes de l'organisation](#).


Pour activer la couleur d'arrière-plan, procédez comme suit :

1. Dans la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Map properties (Propriétés de la carte)** .
2. Dans la section **Background (Arrière-plan)** de la fenêtre **Map properties (Propriétés de la carte)**, activez le bouton bascule **Enable background color (Activer la couleur d'arrière-plan)**.
Une zone de texte s'affiche ; elle indique une valeur hexadécimale (la valeur par défaut est #FFFFFF).
3. Cliquez sur la zone de texte, puis sur une couleur prédéfinie dans le sélecteur de couleurs ou saisissez une valeur hexadécimale.
La couleur d'arrière-plan change en temps réel lors de la sélection de la couleur. Affichez la couleur d'arrière-plan en effectuant un zoom arrière sur l'étendue globale de la carte.
4. [Enregistrez](#) la carte.

Conserver l'échelle de la carte

Vous désirez parfois qu'une carte s'ouvre à une échelle spécifique quel que soit l'appareil ou la taille de l'écran utilisé. Si, par exemple, la carte compte plusieurs couches avec des [plages visibles](#) prédéfinies, il est possible que vous souhaitiez définir l'échelle à laquelle la carte s'ouvre pour attirer l'attention sur certaines couches et entités.

Pour conserver l'échelle de la carte, procédez comme suit :

1. Si nécessaire, [ajustez l'étendue](#) de la carte à l'échelle désirée.
2. Dans la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Map properties (Propriétés de la carte)** .
3. Dans la section **Map view (Vue cartographique)** de la fenêtre **Map properties (Propriétés de la carte)**, activez le bouton bascule **Preserve map scale (Conserver l'échelle de la carte)**.
4. [Enregistrez](#) la carte.
5. Pour régler l'échelle à laquelle la carte est enregistrée une fois que l'échelle a été définie, désactivez le bouton bascule **Preserve map scale (Conserver l'échelle de la carte)** et répétez les étapes 1 à 4.

Sites avec géosignet

Les géosignets permettent d'accéder rapidement aux endroits intéressants sur une carte. En tant qu'auteur d'une carte, vous les créez en fonction de l'emplacement actuel, de l'échelle et de la rotation de la carte. Lorsque d'autres utilisateurs cliquent sur un géosignet, la carte effectue un zoom sur cet emplacement.

Créer un géosignet

Pour créer un géosignet, procédez comme suit :

1. Vérifiez que vous êtes connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, que vous possédez les [privilèges](#) appropriés pour créer du contenu.
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#).
3. Accédez sur la carte à l'emplacement et à l'échelle auxquels vous souhaitez créer le géosignet.
4. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Bookmarks (Géosignets)**, puis sur **+ Add bookmark (Ajouter un géosignet)**.
5. Saisissez le titre du géosignet et cliquez sur **Add (Ajouter)**.
Votre géosignet est ajouté à la liste des géosignets.

Accéder à un géosignet existant

Pour effectuer un zoom sur la carte jusqu'à un géosignet existant, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#).
2. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Bookmarks (Géosignets)** pour ouvrir la fenêtre **Bookmarks (Géosignets)**.
3. Cliquez sur le nom du géosignet sur lequel vous souhaitez que la carte effectue un zoom.
La carte applique un zoom au géosignet.

Mettre à jour un géosignet



Pour mettre à jour ou supprimer un géosignet existant, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#).
2. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Bookmarks (Géosignets)** pour ouvrir la fenêtre **Bookmarks (Géosignets)**.
3. Pour mettre à jour un géosignet 3D, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour réorganiser la liste des géosignets, faites-les glisser à l'aide des poignées **Reorder (Réorganiser)** ⇄.
 - Pour renommer un géosignet, cliquez sur **Edit (Mise à jour)** ✎ en regard du géosignet à renommer, entrez un nouveau nom, puis cliquez sur **Save (Enregistrer)**.
 - Pour supprimer un géosignet, cliquez sur **Edit (Mise à jour)** ✎ en regard du géosignet à supprimer, puis cliquez sur **Delete (Supprimer)**.

Mettre à jour une miniature de géosignet

Vous pouvez choisir si la miniature d'un géosignet affiche l'étendue de carte ou une image. Pour mettre à jour la

miniature de géosignet, procédez comme suit :

1. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#).
2. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Bookmarks (Géosignets)** pour ouvrir la fenêtre **Bookmarks (Géosignets)**.
3. Cliquez sur le bouton **Edit (Mettre à jour)**  en regard du géosignet avec la miniature que vous souhaitez mettre à jour.
4. Cliquez sur le bouton **Bookmark menu (Menu Géosignet)**  sur la miniature pour mettre à jour la miniature de l'une des manières suivantes :
 - Pour actualiser l'étendue de carte de la miniature, cliquez sur **Refresh thumbnail (Actualiser la miniature)**.
 - Pour utiliser une image pour la miniature, cliquez sur **Use image URL (Utiliser l'URL de l'image)**, entrez l'URL de l'image, puis cliquez sur **Add (Ajouter)**.
 - Pour supprimer la miniature, cliquez sur **Remove thumbnail (Supprimer la miniature)**.
5. Cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour sauvegarder votre miniature.

Configurer les paramètres temporels

Les phénomènes spatiaux collectés avec les informations temporelles permettent de voir ce qui s'est passé à un moment précis ou ce qui risque de se passer dans le futur. L'animation des données temporelles vous permet de visualiser chaque étape et d'afficher les modèles ou tendances qui surviennent au fil du temps. Voici des exemples de phénomènes dont les données sont parfaitement adaptées à l'animation : ouragans, tornades et autres événements météorologiques, les migrations de populations, l'évolution de l'utilisation du sol et de l'environnement et la progression d'un incendie ou d'une inondation.

Certaines couches de carte sont temporelles et contiennent des jeux de données spatiaux qui incluent différentes informations pour le même emplacement à des moments différents. Si une carte comporte des couches temporelles, elle tient compte du temps et vous pouvez la configurer pour afficher les données lors d'une période spécifique ou pour animer les données au fil du temps.

Vérifier qu'une couche contient des données temporelles

Pour savoir si une couche de la carte est temporelle, reportez-vous au point de terminaison REST.

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Layers (Couches)** pour ouvrir la fenêtre **Layers (Couches)**.
3. Accédez à la couche contenant les données temporelles, cliquez sur **More options (Autres options)** ⋮, puis sur **Propriétés (Propriétés)**.
4. Dans la fenêtre **Propriétés (Propriétés)**, cliquez sur **Information (Informations)** pour ouvrir la page des détails de la couche, puis cliquez sur **More details (Plus de détails)**.
5. Sous l'onglet **Vue d'ensemble**, faites défiler la fenêtre jusqu'à la section **Couches**, puis cliquez sur le lien hypertexte pour ouvrir la description de la couche.
Si une couche contient des données temporelles, la page Web qui s'ouvre contient une section appelée **Time Info (Informations relatives au temps)**.

Activation du temps sur des couches

Vous pouvez configurer ces couches Web temporelles pour afficher une animation temporelle lorsque vous les ajoutez à Map Maker.

Vous pouvez également [publier des couches d'entités hébergées](#) qui incluent des données temporelles et activer le temps sur ces dernières à partir de la page des éléments de la couche. Vous et votre organisation (si vous partagez vos couches d'entités) pouvez ainsi utiliser vos données temporelles pour créer des cartes temporelles.

Pour activer le temps sur les couches d'entités hébergées, le propriétaire des couches d'entités hébergées ou un administrateur peut effectuer la procédure suivante :

1. Dans l'onglet **My Content (Mon contenu)** de la page de contenu, ouvrez la page des éléments d'une couche d'entités hébergée avec les données temporelles.
2. Dans la section **Couches** de l'onglet **Vue d'ensemble**, cliquez sur **Paramètres de temps**.
3. Cochez la case **Activer le temps**.
4. Choisissez des **événements spécifiques dans le temps** ou des **plages de temps avec une heure de début et**

de fin pour enregistrer les données temporelles.

5. Sélectionnez le champ ou les champs temporels dans vos données.
6. Cliquez sur **OK**.

Lorsque cette couche d'entités hébergée est ajoutée à Map Maker, l'animation temporelle est activée.

Configurer les paramètres temporels dans une carte

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Map properties (Propriétés de la carte)**, puis sur **Time slider options (Options du curseur temporel)**.
3. Procédez à l'une des configurations décrites dans les sous-sections ci-dessous.
4. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)**, cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer les paramètres temporels de la carte.

Points de début et de fin

Utilisez le menu déroulant **Time Display (Affichage temporel)** pour spécifier la période pour la couche temporelle. Choisissez une des options suivantes :

- **Show current interval (Afficher l'intervalle actuel)** — Afficher les données comprises dans une plage temporelle donnée.
- **Show features progressively (Afficher les entités de manière progressive)** — Afficher de manière progressive les données comprises dans une plage temporelle donnée. L'heure de début est toujours épinglée au début du curseur.

Position de lecture

Spécifiez si vous souhaitez commencer l'animation temporelle au début de la période ou à la position temporelle dernièrement enregistrée avec la carte.

Intervalles temporels

Spécifiez la quantité de données à afficher au fil du temps. Choisissez **Length of one interval (Durée d'un intervalle)** pour indiquer le nombre et les unités de chaque intervalle de temps ou **Total time divided into equal steps (Durée totale divisée en phases égales)** et indiquez le nombre d'intervalles.

Vitesse de lecture

Définissez la vitesse de lecture de vos intervalles de temps. Vous pouvez ajuster cette valeur en déplaçant le curseur pour augmenter et diminuer la vitesse.

Désactiver l'animation temporelle

Vous pouvez désactiver les animations temporelles sur les cartes contenant des couches temporelles. Pour désactiver les animations temporelles sur une carte Web, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges](#)

appropriés pour créer du contenu.

2. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (sombre), cliquez sur **Layers (Couches)** pour ouvrir la fenêtre **Layers (Couches)**.
3. Sélectionnez la couche temporelle.
4. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (aux couleurs claires), cliquez sur **Properties (Propriétés)**.
5. Désactivez le bouton bascule **Enable time (Activer le temps)**.
6. Répétez les étapes précédentes pour chaque couche temporelle.

Partager des cartes

Vous pouvez partager n'importe quelle carte avec votre organisation, des groupes spécifiques ou encore le public.

1. Assurez-vous que vous êtes connecté et que vous détenez les [privilèges](#) nécessaires pour créer du contenu.
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#).
3. Sur la barre d'outils (foncée) **Contents (Contenu)**, cliquez sur **Share map (Partager la carte)**.
4. Choisissez le [niveau de partage](#) de la carte.
5. Vous pouvez également cliquer sur **Edit group sharing (Mettre à jour le partage de groupe)** pour partager la carte avec un ou plusieurs groupes et cliquer sur **OK**.
6. Cliquez sur **Save (Enregistrer)**.

Points à prendre en compte pour partager des cartes

Gardez les points suivants à l'esprit lorsque vous partagez des cartes :

- Pour que le grand public puisse accéder à votre carte (si votre organisation autorise le partage en dehors de l'organisation), vous devez la partager avec tout le monde. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Share map (Partager la carte)** et sélectionnez **Everyone (public) (Tout le monde [public])**. Vous pouvez également utiliser l'option de partage disponible dans l'onglet **Mon contenu** de la page de contenu.
- Vous pouvez [créer une application](#) avec une carte à partir de l'onglet **My Content (Mes contenus)** de la page de contenu.

Utiliser des couches



Organiser les couches

Dans Map Maker, les couches sont dessinées sur la carte dans le même ordre que celui dans lequel elles apparaissent dans la liste des couches, les couches en haut de la liste étant dessinées au-dessus des couches en bas de la liste. Cela signifie que certaines couches peuvent recouvrir d'autres couches et les rendre invisibles sur la carte. Vous pouvez y remédier en modifiant l'ordre des couches. Vous pouvez également renommer les couches et supprimer les couches inutiles pour ajouter du sens à votre carte et faciliter son exploration.

Si votre carte contient plusieurs couches associées, vous pouvez utiliser les couches de groupes pour les organiser. Par exemple, vous pouvez organiser les couches dans une carte utilitaire en fonction du thème (eau, tempête et assainissement, par exemple). L'organisation en couches de groupes permet de rechercher, d'explorer et de gérer les couches dans une carte. Vous pouvez utiliser des couches de groupes pour organiser un grand nombre de couches ou pour simplifier l'exploration des données.


Gérer et organiser les couches

Dans Map Maker, vous gérez et organisez les couches de votre carte dans la fenêtre **Layers (Couches)**.



1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant les couches que vous souhaitez organiser ou [ajoutez les couches](#) dans une nouvelle carte.
3. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (foncée), cliquez sur le bouton **Layers (Couches)**  si la fenêtre **Layers (Couches)** n'est pas ouverte.
4. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, procédez de l'une des façons suivantes pour organiser les couches dans la carte :
 - Renommer une couche — Cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)**  pour la couche, puis sur **Rename (Renommer)**. Entrez le nouveau nom de la couche, puis cliquez sur **OK**.
 - Supprimer une couche — Cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** sur la couche, puis sur **Remove (Supprimer)**.

Attention :

Cette action ne peut pas être annulée.

- Modifier l'ordre d'une couche — Faites glisser la couche vers une nouvelle position dans la liste.
5. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)**, cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  pour sauvegarder vos modifications.

Astuce :



Pour activer ou désactiver la visibilité des couches dans la carte, pointez vers la couche dans la fenêtre **Layers (Couches)** et cliquez sur le bouton bascule de visibilité de la couche. Les couches qui sont visibles sur la carte affichent un bouton , alors que les couches masquées affichent un bouton .

Créer et gérer des couches de groupes

Pour organiser des couches connexes dans votre carte, vous pouvez créer des groupes de couches dans la fenêtre **Layers (Couches)**. Après avoir créé une couche de groupes, vous pouvez renommer le groupe, déplacer les

couches à l'intérieur et à l'extérieur du groupe, et gérer la couche de groupes et les couches dans le groupe comme si vous gériez des couches individuelles dans la liste des couches.

Pour créer et gérer des couches de groupes, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant les couches que vous souhaitez organiser en couches de groupes ou [ajoutez les couches](#) à une nouvelle carte.
3. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (foncée), cliquez sur le bouton **Layers (Couches)**  si la fenêtre **Layers (Couches)** n'est pas ouverte.
4. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, créez une couche de groupes de la manière suivante :
 - a. Sur l'une des couches que vous souhaitez inclure dans le groupe de couches, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** , puis sur **Add to new group (Ajouter au nouveau groupe)**. Un nouveau groupe apparaît en haut de la liste des couches. Si vous développez le groupe, vous pouvez voir la couche que vous avez ajoutée au groupe.
 - b. Pour ajouter une autre couche au groupe, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** sur la couche, cliquez sur **Move to group (Déplacer vers un groupe)**, cliquez sur le nom du groupe, puis sur **OK**.

 **Astuce :**

Vous pouvez également ajouter une couche à un groupe en développant le groupe de couches et en faisant glisser la couche dans le groupe.

- c. Répétez l'étape précédente pour chaque couche que vous souhaitez ajouter à la couche de groupes.
5. Cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** sur la couche de groupe, puis sur **Rename (Renommer)** pour donner un nom à la couche de groupes. Saisissez un nom dans la zone de texte et cliquez sur **OK (OK)**.
 6. Effectuez l'une des actions suivantes pour gérer et organiser des couches de groupes :
 - Déplacer une couche d'un groupe de couches à un autre — Développez le groupe de couches qui contient la couche, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** sur la couche, puis sur **Move to group (Déplacer vers un groupe)**. Cliquez sur le nom du groupe vers lequel vous souhaitez déplacer la couche, puis cliquez sur **OK**.

 **Astuce :**


Vous pouvez également déplacer la couche en la faisant glisser vers le groupe de couches développé.

- Retirer une couche d'un groupe — Développez le groupe de couches, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** sur la couche, puis sur **Remove from group (Supprimer du groupe)**. La couche est à présent une couche autonome dans la carte. Si vous n'avez supprimé que la seule couche restante d'une couche de groupes, il reste une couche de groupes vide dans la liste des couches. Vous pouvez ajouter des couches à la couche de groupes vide ou supprimer la couche de groupes de la liste des couches (voir l'option suivante).
- Supprimer un groupe de couches de la carte — Cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** sur le groupe de couches et cliquez sur **Remove (Supprimer)**. La couche de groupes et toutes les couches du groupe sont supprimées de la carte. Pour supprimer des couches spécifiques d'un groupe de couches de la carte, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)**, puis sur

Remove (Supprimer) pour chaque couche que vous souhaitez supprimer.

 **Attention :**

Cette action ne peut pas être annulée.

- Modifier l'ordre des couches dans une couche de groupes — Développez la couche de groupes et faites-la glisser vers un nouvel emplacement dans le groupe. Pour modifier l'ordre de l'ensemble du groupe de couches, faites glisser celui-ci vers un nouvel emplacement dans la liste de couches.
7. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)**, cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  pour sauvegarder vos modifications.

 **Astuce :**

Vous pouvez également activer et désactiver la visibilité de tout un groupe de couches dans la carte en cliquant sur le bouton bascule de visibilité de couche sur le groupe de couches dans la fenêtre **Layers (Couches)**. Si vous masquez une couche de groupes entière, toutes les couches de la couche de groupes sont masquées dans la carte. Vous pouvez rendre visibles des couches individuelles dans une couche de groupes à l'aide du bouton bascule de visibilité de couche sur chaque couche.

Définir la transparence et la plage visible

Vous pouvez définir la transparence et la plage visible des couches dans votre carte.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Définir la transparence

La modification de la transparence, ou de l'opacité, d'une couche dans une carte vous permet de plus ou moins visualiser les couches sous-jacentes. Vous pouvez ajuster la transparence d'une couche suivant une échelle graduée de 0 à 100 pour cent. Plus la couche est transparente, moins elle est visible sur la carte et plus visibles sont les autres couches. Par exemple, vous pouvez mettre en évidence une couche spécifique en la rendant totalement visible et en rendant les autres couches plus transparentes.



Vous pouvez définir la transparence de la couche entière ou vous baser sur l'un des attributs, si les données comportent des attributs de date ou des attributs numériques.

Astuce :

Pour régler la manière dont les couches s'affichent les unes par rapport aux autres, essayez d'[utiliser les modes de fusion](#).

Définir la transparence de la couche

Définissez la transparence de la couche dans la fenêtre **Propriétés (Propriétés)**.

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privileges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, cliquez sur la couche pour la sélectionner.
4. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez au besoin sur le bouton **Propriétés (Propriétés)** .
5. Cliquez sur la section **Transparency (Transparence)**, déplacez le curseur de transparence vers la gauche (moins transparent) ou vers la droite (plus transparent).
6. Si la carte vous appartient, cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  de la barre d'outils **Contents (Contenu)** (foncée) pour enregistrer le paramètre de transparence dans la carte.

Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires

Pour la [stylistion d'une couche](#) avec la plupart des styles de smart mapping, vous pouvez définir la transparence par entité dans votre couche si vous avez des données numériques ou de date associées à vos emplacements. En définissant la transparence en fonction de valeurs attributaires figurant dans vos données, vous pouvez régler le niveau de transparence appliqué à chaque emplacement en fonction d'un attribut numérique particulier. Par exemple, si votre couche contient des données de revenu, vous pouvez régler la transparence de chaque emplacement proportionnellement à son revenu.

1. Suivez les cinq premières étapes du [processus d'application des styles](#).


2. Dans la fenêtre **Styles**, sélectionnez un style de dessin et cliquez sur **Style options (Options de style)**.
3. Dans la fenêtre **Style options (Options de style)**, cliquez sur **Transparency by attribute (Transparence par attribut)** et activez le bouton bascule **Set transparency based on attribute values (Définir la transparence en fonction de valeurs attributaires)**.

 **Remarque :**




L'option **Transparency by attribute (Transparence par attribut)** n'est pas disponible pour certains styles de smart mapping, notamment Dot Density (Densité de points) et Heat Map (Carte de densité).

4. Cliquez sur le menu déroulant **Attribute (Attribut)** et sélectionnez l'attribut numérique ou de date à utiliser comme base de la transparence.

 **Astuce :**

Vous pouvez utiliser une expression attributaire personnalisée écrite en langage [Arcade](#) plutôt qu'un champ attributaire. Cliquez sur le bouton **Use expression (Utiliser une expression)**  et utilisez la fenêtre de l'éditeur pour créer votre expression.

Vous pouvez également utiliser des expressions existantes pour en générer de nouvelles. Toutefois, certaines variables risquent de ne pas être compatibles avec tous les [profils](#). Ainsi, une expression créée pour les [fenêtres contextuelles](#) ne fonctionnera peut-être pas pour les styles. Pour utiliser une expression existante, sélectionnez-la dans l'onglet **Existing (Existant)** de la fenêtre de l'éditeur.

5. Vous pouvez également sélectionner un attribut dans le menu déroulant **Divided by (Divisé par)** pour standardiser ou normaliser vos données, par exemple pour diviser la population par la superficie ou encore les coûts par la population totale.
6. Réglez la position des poignées pour changer le niveau de transparence appliqué. Vous pouvez également cliquer sur les valeurs numériques figurant à côté des poignées du curseur et saisir des valeurs précises. Pour mieux voir les détails affichés dans l'histogramme, cliquez sur le bouton **Magnify slider (Curseur d'agrandissement)** . Pour revenir à la position initiale du curseur à tout moment, cliquez sur le bouton **Reset slider positions (Réinitialiser les positions du curseur)** .
7. Dans le champ **Transparency range (Plage de transparence)**, réglez le pourcentage de transparence des extrémités supérieure et inférieure du dégradé. Notez que le paramètre de transparence 0 % correspond à une couleur unie (opacité totale).
8. Pour masquer le dégradé de transparence dans la légende, désactivez le bouton bascule **Include in legend (Inclure dans la légende)**.
9. Si la carte vous appartient, cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  de la barre d'outils **Contents (Contenu)** (foncée) pour enregistrer le paramètre de transparence dans la carte.

Définir la plage visible



Les cartes à plusieurs échelles vous permettent d'afficher des données géographiques sur une plage d'échelles, également appelées niveaux de zoom, que ce soit des bâtiments ou le globe entier. La définition de la plage visible consiste à spécifier le niveau de zoom appliqué lors de l'affichage du contenu. Puisque la plupart des données ne nécessitent pas un affichage à tous les niveaux de zoom, il est recommandé de confirmer, et de modifier le cas

échéant, la plage visible. Votre carte peut contenir plusieurs couches, chacune d'entre elles ayant sa propre plage visible. Vous pouvez également spécifier une plage visible pour les [entités d'étiquetage](#) d'une couche.

Si vous ajoutez des données à une carte et qu'elles sont associées à une plage visible prédéfinie, la carte utilisera cette plage visible. Pour mettre à jour la plage visible, vous pouvez la définir manuellement. Ainsi, lorsque vous appliquez un zoom avant ou arrière sur la carte, les diverses couches qu'elle contient s'activent ou se désactivent selon la plage visible suggérée.

 **Astuce :**

Lorsqu'une couche se trouve en dehors de la plage, son nom apparaît dans la fenêtre **Layers (Couches)** dans un gris plus clair que les couches comprises dans la plage.

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, cliquez sur la couche pour la sélectionner.
4. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez au besoin sur le bouton **Propriétés (Propriétés)** .
5. Dans la section **Visible range (Plage visible)**, effectuez l'une des opérations suivantes pour définir le niveau de zoom maximum :
 - Faites glisser la poignée du curseur jusqu'au niveau de zoom maximum souhaité. Utilisez le menu déroulant de l'échelle de zoom maximum qui se trouve sous le curseur pour vous aider à déterminer le niveau de zoom le plus adapté, par exemple **World (Monde)** ou **Country (Pays)**.
 - Pour spécifier manuellement un niveau de zoom, cliquez sur le menu déroulant situé sous le curseur, cliquez sur **Custom (Personnalisé)** et saisissez le niveau de zoom maximum que vous souhaitez.
 - Pour utiliser l'étendue actuellement de la carte, cliquez sur le menu déroulant sous le curseur et sur **Current map view (Vue cartographique actuelle)**.
6. Répétez l'étape précédente pour le niveau de zoom minimum.
7. Si la carte vous appartient, cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  de la barre d'outils **Contents (Contenu)** (foncée) pour enregistrer le paramètre de plage visible sur la carte.

Appliquer les filtres

Un filtre présente une vue centrée sur une couche d'entités dans une carte. En limitant la visibilité des entités dans une couche, vous pouvez mettre en évidence ce qui est important. Par exemple, vous pouvez créer un filtre sur une couche de criminalité afin que seuls les incendies criminels qui se sont produits le mois dernier apparaissent sur la carte. En filtrant la couche de criminalité selon le type et la date du délit, vous pouvez afficher des tendances sur les lieux récemment sujets à des incendies criminels et aider la gendarmerie à empêcher les futures tentatives d'incendies criminels.

Si votre couche inclut des champs de date, vous pouvez la filtrer par date. Par exemple, vous pouvez afficher les emplacements des tremblements de terre qui se sont produits lors d'une période spécifique ou afficher dynamiquement les événements qui ont eu lieu par rapport à la date du jour.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Expressions de filtre

Un filtre utilise une ou plusieurs expressions de filtre pour déterminer les entités affichées sur la carte. Vous [créez des expressions de filtre](#) à l'aide de champs attributaires dans vos données ou d'expressions attributaires personnalisées écrites dans [Arcade](#).

Chaque expression inclut un nom de champ, un opérateur et une valeur. Par exemple, vous pouvez créer un filtre sur une couche contenant les données de criminalité d'une ville (vols, incendies criminels, attaques, etc.) pour n'afficher que les incendies criminels, comme suit :

- Pour le nom du champ, sélectionnez **Primary Type (Type principal)**.
- Pour l'opérateur, sélectionnez **includes (inclut)**.
- Pour la valeur, sélectionnez **ARSON (INCENDIE CRIMINEL)**.

Astuce :

Si l'opérateur **includes (inclut)** est spécifié à la place de l'opérateur **is (est)**, une liste des valeurs disponibles dans vos données est affichée. Cela peut s'avérer utile si vous n'êtes pas certain de la valeur exacte. Une liste de valeurs est disponible pour les champs qui incluent des valeurs codées.

Pour affiner davantage le filtre afin de n'afficher que les incendies criminels signalés au cours du mois dernier, vous pouvez créer une seconde expression, comme suit :

- Pour le nom du champ, sélectionnez **Date (Date)**.
- Pour l'opérateur, sélectionnez **in the last (au cours des derniers)**.
- Pour la valeur, sélectionnez **1 month (1 mois)**.

Si votre filtre contient plusieurs expressions, vous devez choisir une option correspondante pour les connecter. Dans l'exemple ci-avant, l'option **Match all expressions (Correspondre à toutes les expressions)** est sélectionnée. Cela signifie que seules les entités qui correspondent à l'ensemble des expressions de filtre (dans le cas présent, les incendies criminels au cours du mois dernier) sont affichées sur la carte lorsque le filtre est appliqué.

D'autres filtres peuvent requérir l'option **Match at least one expression (Correspondre à au moins une**


expression). Par exemple, pour afficher à la fois les incendies criminels et les vols sur la carte tout en filtrant les autres actes criminels, vous pouvez créer une expression de filtre pour afficher les incendies criminels (comme indiqué précédemment) et une expression similaire pour afficher les vols. Sélectionnez ensuite **Match at least one expression (Correspondre à au moins une expression)** pour afficher les actes criminels qui correspondent à l'expression des incendies criminels ou des vols.

Créer un filtre

La création d'un filtre implique la création d'une ou de plusieurs [expressions de filtre](#) et l'utilisation de l'option de correspondance appropriée pour déterminer le mode d'application des expressions aux données. Si une correspondance plus avancée est requise, vous pouvez également [regrouper les expressions de filtre en jeux](#).

Lorsque vous configurez le filtre, les entités qui ne correspondent pas aux critères de filtre apparaissent en gris, ou sont grisées, sur la carte jusqu'à ce que vous enregistriez le filtre.

Pour créer et appliquer un filtre, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privileges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (foncée), cliquez sur le bouton **Filter (Filtrer)** .
4. Créez une expression de filtre comme suit :
 - a. Dans la fenêtre **Filter (Filtre)**, cliquez sur **Add expression (Ajouter une expression)**.
 - b. Cliquez sur le sélecteur de champ, sélectionnez un champ à utiliser pour l'expression, puis cliquez sur **Replace (Remplacer)**.



Astuce :

Utilisez les options de recherche et de tri de la fenêtre **Replace field (Remplacer un champ)** pour rechercher un champ.

- c. Cliquez sur le sélecteur d'opérateur et sélectionnez un opérateur, tel que le suivant : **is (est)**, **is not (n'est pas)**, **includes (inclut)**, **excludes (exclut)** ou **contains (contient)**.



Remarque :

Si vous sélectionnez un champ de date, des opérateurs de date supplémentaires deviennent disponibles. Vous pouvez utiliser les opérateurs **in the last (au cours des derniers)** et **not in the last (pas au cours des derniers)** pour appliquer un filtre de date dynamique permettant d'afficher les événements qui se sont produits par rapport au jour actuel, par exemple, toutes les entités modifiées au cours des cinq derniers jours, sans mettre à jour manuellement le filtre chaque jour. Parmi les opérateurs disponibles pour les filtres de date figurent **is on (est le)**, **is not on (n'est pas le)**, **is before (est avant le)**, **is after (est après le)**, **is between (est compris entre)** et **is not between (n'est pas compris entre)**.

- d. Dans la zone de saisie de la valeur, entrez une valeur à utiliser dans l'expression.
La zone de saisie varie selon le type de champ et l'opérateur. Par exemple, si le champ spécifié contient des valeurs codées et que vous avez sélectionné l'opérateur **includes (inclut)** ou **excludes (exclut)**, vous sélectionnez une valeur dans une liste provenant des valeurs de données uniques dans le champ spécifié. Si vous avez spécifié un champ de date, selon l'opérateur sélectionné, vous pouvez spécifier une date unique

(ou deux) à partir du calendrier, saisir une date ou deux manuellement ou spécifier une plage de jours, semaines ou mois.

5. Pour ajouter des expressions au filtre, procédez comme suit :
 - a. Cliquez sur **Add expression (Ajouter une expression)** et répétez l'étape précédente pour chaque nouvelle expression de filtre.

 **Astuce :**

Pour créer une expression similaire à celle que vous avez créée, cliquez sur le bouton **Options** ... pour l'expression, puis cliquez sur **Duplicate (Dupliquer)**. Apportez les modifications nécessaires au jeu dupliqué.


Pour supprimer une expression, cliquez sur le bouton **Options (Options)**, puis sur **Delete expression (Supprimer une expression)**.

- b. Cliquez sur le menu déroulant **Filter results (Filtrer les résultats)** et sélectionnez une option correspondante.

Match all expressions (Correspondre à toutes les expressions) affiche les entités qui correspondent à l'ensemble des expressions de filtre. **Match at least one expression (Correspondre à au moins une expression)** affiche les entités qui correspondent à une ou plusieurs expressions. Pour des exemples de ces options, reportez-vous à la rubrique [Expressions de filtre](#).

6. Dans la fenêtre **Filter (Filtre)**, cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer et appliquer le filtre à la couche.

 **Astuce :**

Pour supprimer le filtre, cliquez sur le bouton **Remove filter (Supprimer le filtre)** .

Utiliser des jeux d'expressions

Pour créer un filtre plus complexe, vous pouvez utiliser des jeux d'expressions afin de regrouper plusieurs expressions. La manière dont vous les regroupez détermine ce que vous voyez sur la carte. Par exemple, vous pouvez utiliser des jeux d'expressions pour affiner davantage le [filtre des actes criminels](#) décrit ci-avant. Pour afficher à la fois les incendies criminels et les vols signalés au cours du mois dernier tout en filtrant les incidents qui correspondent aux autres types de crime et périodes, vous pouvez créer deux jeux en regroupant l'expression de date avec chacun des types d'incident et choisir l'option permettant de filtrer les résultats par une correspondance à au moins l'un des jeux d'expressions.

Pour créer un filtre à l'aide de jeux d'expressions, procédez comme suit :

1. Suivez les quatre premières étapes de la section Créer un filtre ci-avant.
2. Sur l'expression à ajouter à un jeu, cliquez sur le bouton **Options** ..., puis cliquez sur **Add condition (Ajouter une condition)**.
Un nouveau jeu contenant l'expression existante et une nouvelle expression vide est créé.
3. Ajoutez un champ, un opérateur et une valeur pour la nouvelle expression.
4. Pour ajouter des expressions au jeu, cliquez sur **Add condition (Ajouter une condition)** et répétez l'étape précédente pour chaque expression.
5. Cliquez sur le menu déroulant du jeu et sélectionnez une option correspondante.
Match all conditions (Correspondre à toutes les conditions) affiche les entités qui correspondent à

l'ensemble des conditions du jeu. **Match at least one condition (Correspondre à au moins une condition)** affiche les entités qui répondent à au moins une condition du jeu (par exemple, les incidents dont le type principal est incendie criminel ou vol).

6. Répétez éventuellement les étapes précédentes pour créer d'autres jeux de filtres.

 **Astuce :**

Pour créer un jeu similaire à celui que vous avez créé, cliquez sur le bouton **Options (Options)** sur le jeu, puis cliquez sur **Duplicate (Dupliquer)**. Apportez les modifications nécessaires au jeu dupliqué.

Pour supprimer un jeu, cliquez sur le bouton **Options (Options)**, puis sur **Delete set (Supprimer un jeu)**.

7. Dans la fenêtre **Filter (Filtre)**, cliquez sur **Save (Enregistrer)** pour enregistrer et appliquer le jeu à la couche.

Configurer l'agrégation

Si la carte comporte une couche dotée d'un grand nombre de points, vous pouvez configurer l'agrégation afin de faciliter l'identification visuelle d'informations pertinentes dans vos données. Lorsque vous activez l'agrégation, Map Maker regroupe dans un symbole les entités ponctuelles situées à une certaine distance les unes des autres sur la carte. L'agrégation vous permet d'observer dans vos données des motifs difficiles à visualiser lorsque votre couche contient des centaines de milliers de points qui se chevauchent et se recouvrent.

Les grappes sont représentées par des symboles de taille proportionnelle en fonction du nombre d'entités ponctuelles dans chaque grappe. Les symboles des grappes plus petites comportent moins de points, tandis que ceux des grappes plus grandes en contiennent davantage. Vous pouvez ajuster la plage de tailles appliquée aux symboles de grappement.

L'agrégation s'applique dynamiquement à plusieurs échelles. Cela signifie que lorsque vous effectuez un zoom arrière, un plus grand nombre de points sont agrégés dans un nombre de groupes moindre, tandis qu'un zoom avant génère plus de groupes d'agrégats. Lorsque vous appliquez un zoom jusqu'à ce que la zone d'agrégation entourant une entité ponctuelle ne contienne plus d'autres entités, cette entité ponctuelle n'est pas agrégée ; elle apparaît sous forme d'entité ponctuelle unique et les [options de style](#) sont appliquées à la couche. Vous pouvez ajuster le nombre d'entités ponctuelles regroupées en grappes en définissant le rayon des grappes.

Lorsque vous activez l'agrégation sur une couche de points, une étiquette est affichée pour chaque grappe. Une fenêtre contextuelle de grappe par défaut apparaît également lorsque vous cliquez sur une grappe de la carte. Vous pouvez personnaliser la fenêtre contextuelle et les étiquettes de cette grappe.



Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Appliquer l'agrégation

Lorsque vous activez l'agrégation sur une couche de points, les grappes apparaissent automatiquement sur la carte à l'aide d'une configuration par défaut. Lorsque vous apportez des modifications aux paramètres de la grappe, ces dernières sont affichées immédiatement sur la carte. Cela vous permet d'expérimenter le rayon de la grappe et les autres paramètres pour parvenir au look et au message souhaités pour votre carte.

Pour activer et appliquer l'agrégation sur une couche de points, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la barre d'outils **Contenus (Contenu)** (foncée), cliquez sur le bouton **Layers (Couches)** .
4. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, sélectionnez la couche sur laquelle vous souhaitez activer l'agrégation.
5. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur le bouton **Clustering (Agrégation)** .
6. Dans la fenêtre **Clustering (Agrégation)**, activez le bouton bascule **Enable clustering (Activer l'agrégation)**.
7. Ajustez éventuellement le curseur **Cluster radius (Rayon de l'agrégat)** pour modifier le nombre d'entités regroupées dans une grappe.
Spécifiez un rayon de grappe inférieur pour regrouper moins d'entités dans chaque grappe. Spécifiez un rayon

de grappe supérieur pour regrouper plus d'entités dans chaque grappe.

8. Ajustez éventuellement le curseur **Size range (Plage de tailles)** pour définir les tailles de grappe minimale et maximale.
9. Vous pouvez éventuellement [personnaliser les étiquettes des grappes](#).
10. Vous pouvez également [personnaliser les fenêtres contextuelles des grappes](#).
11. Vous pouvez également [modifier la mise en forme](#) des champs dans les grappes.
12. Fermez la fenêtre **Clustering (Agrégation)** une fois que vous avez terminé.

Configurer les étiquettes des grappes

L'étiquetage des grappes est similaire à l'[étiquetage des entités individuelles](#) dans une couche. Vous contrôlez le style des étiquettes (la police, la taille du texte, le placement, etc.) Vous pouvez utiliser des étiquettes simples en indiquant le nombre d'entités dans chaque grappe ou, si votre couche est [stylisée à l'aide d'un attribut](#), vous pouvez utiliser cet attribut pour l'étiquette de la grappe. Par exemple, si la couche présente les parcelles en fonction de leur valeur par pied carré, vous pouvez configurer l'étiquette de la couche de sorte qu'elle affiche la valeur moyenne par pied carré de tous les points dans chaque grappe. Map Maker vous permet également d'utiliser un filtre d'étiquettes pour n'afficher les étiquettes que sur les grappes qui répondent aux critères de ce filtre.

La configuration de classes d'étiquettes vous permet de personnaliser davantage les étiquettes de vos grappes. Par exemple, vous pouvez utiliser des classes d'étiquettes pour étiqueter chaque grappe en fonction de deux attributs, tels que l'amplitude moyenne des séismes et le nombre de séismes, en utilisant un style d'étiquette différent pour chaque attribut. Les classes d'étiquettes des grappes sont configurées de la même manière que les [classes d'étiquettes des entités](#).

Remarque :

Toute entité ponctuelle non agrégée affiche une étiquette d'entité si les [étiquettes des entités sont activées](#) pour la couche.

Pour configurer les étiquettes des grappes pour votre couche de points, procédez comme suit :

1. Suivez les six premières étapes de la section Appliquer l'agrégation ci-dessus.
2. Dans la fenêtre **Clustering (Agrégation)**, cliquez sur **Cluster label (Étiquette des agrégats)**.
3. Dans la fenêtre **Label features (Étiqueter les entités)**, activez le bouton bascule **Enable labels (Activer les étiquettes)**.
4. Vous pouvez éventuellement configurer les classes d'étiquettes en cliquant sur **Add label class (Ajouter une classe d'étiquettes)** et en spécifiant les options que vous souhaitez pour chaque classe, comme décrit dans l'étape suivante.
5. Pour personnaliser les étiquettes des grappes, effectuez l'une des opérations suivantes :

Remarque :

Pour plus d'informations sur la configuration des étiquettes, reportez-vous à la rubrique [Configurer les étiquettes](#).

- Pour utiliser un autre champ pour l'étiquette, cliquez sur le sélecteur **Label field (Champ de l'étiquette)**,

sélectionnez un champ, puis cliquez sur **Replace (Remplacer)**.

Cette option n'est disponible que si votre couche est [stylisée à l'aide d'un attribut](#). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez afficher le nombre d'entités comme étiquette de la grappe.



Astuce :

Vous pouvez utiliser une expression attributaire personnalisée écrite en langage [Arcade](#) plutôt qu'un champ attributaire. Cliquez sur le bouton **Use expression (Utiliser une expression)** <> et utilisez la fenêtre de l'éditeur pour créer votre expression.

Vous pouvez également utiliser des expressions existantes pour en générer de nouvelles. Toutefois, certaines variables risquent de ne pas être compatibles avec tous les [profils](#). Ainsi, une expression créée pour les [fenêtres contextuelles](#) ne fonctionnera peut-être pas pour les styles. Pour utiliser une expression existante, sélectionnez-la dans l'onglet **Existing (Existant)** de la fenêtre de l'éditeur.

- Pour n'afficher les étiquettes que sur un sous-ensemble de grappes, cliquez sur **Edit label filter (Modifier le filtre des étiquettes)**, puis cliquez sur **Add expression (Ajouter une expression)** pour configurer le filtre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Appliquer les filtres](#).
- Pour modifier le style des étiquettes des grappes, cliquez sur **Edit label style (Modifier le style des étiquettes)**. Dans la fenêtre **Label style (Style des étiquettes)**, [définissez les options de style des étiquettes](#), notamment la police, la taille et la couleur du texte, le placement, les décalages et l'effet de halo.
- Pour modifier la [plage visible](#) des étiquettes des grappes, ajustez le **Visible range slider (Curseur de plage de visibilité)**.

Configurer les fenêtres contextuelles des grappes

Les fenêtres contextuelles des grappes apparaissent lorsque vous cliquez sur une grappe de la carte. Les informations affichées dans les fenêtres contextuelles des grappes dépendent du style appliqué à la couche. Par exemple, si le style [Catégorie prédominante](#) est appliqué, la fenêtre contextuelle de grappe par défaut inclut la valeur de l'attribut prédominant de chaque grappe. Vous pouvez personnaliser les fenêtres contextuelles des grappes selon vos besoins.



Remarque :

Si vous cliquez sur une entité ponctuelle non agrégée, une fenêtre contextuelle d'entité est affichée si les [fenêtres contextuelles d'entités sont activées](#) pour la couche.



Pour configurer les fenêtres contextuelles des grappes, procédez comme suit :

1. Suivez les six premières étapes de la section [Appliquer l'agrégation](#) ci-dessus.
2. Dans la fenêtre **Clustering (Agrégation)**, cliquez sur **Cluster pop-ups (Fenêtres contextuelles des agrégats)**.
3. Dans la fenêtre **Pop-ups (Fenêtres contextuelles)**, effectuez l'une des opérations suivantes pour personnaliser les fenêtres contextuelles des grappes :



Remarque :

Pour plus d'informations sur la configuration des fenêtres contextuelles, reportez-vous à la rubrique [Configurer les fenêtres contextuelles](#).

- Pour ajouter un titre à la fenêtre contextuelle de votre grappe, cliquez sur le bouton **Edit (Modifier)**  et saisissez un titre. Vous pouvez saisir du texte statique et utiliser le bouton **Select fields (Sélectionner des champs)**  pour sélectionner des champs attributaires dans vos données.
- Pour modifier le contenu par défaut d'une fenêtre contextuelle de grappe, cliquez sur le bloc de contenu **Text (Texte)**, puis sur le texte de la fenêtre contextuelle de grappe. Apportez vos modifications, puis cliquez sur **OK**.
- Pour ajouter du contenu et des éléments multimédia dans la fenêtre contextuelle de la grappe et notamment des images et des champs attributaires, cliquez sur **Add content (Ajouter un contenu)**, puis sur le type de contenu.
- Pour modifier l'ordre des blocs de contenu dans vos fenêtres contextuelles, faites glisser les éléments suivant l'ordre de votre choix.

4. Cliquez sur les grappes de la carte pour afficher les fenêtres contextuelles.

Modifier la mise en forme des champs

Vous pouvez modifier la mise en forme de base des champs utilisés dans les étiquettes et fenêtres contextuelles des grappes. Par exemple, vous pouvez modifier le nombre de décimales qui apparaissent pour un champ numérique.

Pour modifier la mise en forme de base des champs, procédez comme suit :

1. Suivez les six premières étapes de la section Appliquer l'agrégation ci-dessus.
2. Dans la fenêtre **Clustering (Agrégation)**, cliquez sur **Cluster fields (Champs de la grappe)**.
3. Sélectionnez un champ, puis, dans la fenêtre **Formatting (Mise en forme)**, spécifiez les paramètres de mise en forme. Cliquez sur **Done (Terminé)**.
4. Répétez l'étape précédente pour chaque champ dont vous souhaitez modifier la mise en forme.
5. Cliquez sur une grappe de la carte pour afficher vos modifications de mise en forme dans la fenêtre contextuelle. Ces modifications apparaissent également dans les étiquettes de la grappe.

Configurer les étiquettes

Les cartes peuvent présenter de grandes quantités de données géographiques dans des couches généralement superposées. La manière dont vous [appliquez un style à vos couches](#) peut permettre de décrire et d'identifier les entités. Si un symbole ou une couleur ne permet pas de communiquer tout ce que vous avez à dire, vous pouvez cependant utiliser des étiquettes sur vos entités. Les étiquettes sont des textes courts qui décrivent les entités d'une couche et permettent au public de les comprendre.

Map Maker place automatiquement des étiquettes sur la carte ou près des entités qu'elles décrivent. Les chaînes de texte plus longues sont automatiquement renvoyées à la ligne pour créer une étiquette sur plusieurs lignes. Le texte d'une étiquette provient généralement des attributs de la couche. Lorsque vous activez les étiquettes pour une couche, vous créez une ou plusieurs classes d'étiquettes, ce qui vous permet de personnaliser les étiquettes. Par exemple, vous pouvez créer deux classes d'étiquettes, chacune affichant une valeur attributaire différente à laquelle un style d'étiquette différent est appliqué.

Remarque :

Vous pouvez également créer une expression attributaire personnalisée écrite dans [Arcade](#) pour étiqueter une couche d'entités. Par exemple, vous pouvez créer une expression Arcade pour obtenir un chiffre de ventes annuelles pour des secteurs de vente individuels en additionnant la valeur des champs de ventes mensuelles. Si une expression est déjà disponible pour la couche, vous pouvez l'utiliser pour l'étiquetage. Vous pouvez également mettre à jour l'expression Arcade directement dans Map Maker.

Dans Map Maker, vous contrôlez le style des étiquettes et notamment la police, la taille du texte, le placement, etc. Vous pouvez également appliquer un filtre d'étiquettes afin de n'afficher les étiquettes que sur les entités qui répondent aux critères de ce filtre.

En définissant une [plage visible](#), vous pouvez spécifier les niveaux de zoom auxquels les étiquettes sont représentées sur la carte. La définition d'une autre plage visible pour chaque classe d'étiquettes vous permet de définir la manière dont les étiquettes sont affichées aux différentes échelles de carte. Par exemple, votre étiquette peut révéler des informations plus détaillées à mesure que vous zoomez sur la carte.

Remarque :



Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Appliquer les étiquettes


Lorsque vous activez l'étiquetage d'une couche et ajoutez une classe d'étiquettes, les étiquettes apparaissent automatiquement sur la carte à l'aide d'une configuration d'étiquette par défaut. Lorsque vous apportez des modifications à la configuration d'étiquette, vos modifications sont immédiatement affichées sur la carte. Cela vous permet d'expérimenter le style des étiquettes et les autres paramètres pour parvenir au look et au message souhaités pour votre carte.

Pour activer et appliquer les étiquettes à des entités, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.

3. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (foncée), cliquez sur le bouton **Layers (Couches)** .
4. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, sélectionnez la couche sur laquelle vous souhaitez appliquer les étiquettes.
5. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez sur le bouton **Labels (Étiquettes)** .
6. Dans la fenêtre **Label features (Étiqueter les entités)**, activez le bouton bascule **Enable labels (Activer les étiquettes)**.
7. Cliquez sur **Add label class (Ajouter une classe d'étiquettes)**, puis effectuez l'une des opérations suivantes pour créer les étiquettes :
 - Pour utiliser un autre champ attributaire pour l'étiquette, cliquez sur le sélecteur **Label field (Champ de l'étiquette)**, sélectionnez un champ, puis cliquez sur **Replace (Remplacer)**.


 **Astuce :**

Vous pouvez utiliser une expression attributaire personnalisée écrite en langage [Arcade](#) plutôt qu'un champ attributaire. Cliquez sur le bouton **Use expression (Utiliser une expression)**  et utilisez la fenêtre de l'éditeur pour créer votre expression.

Vous pouvez également utiliser des expressions existantes pour en générer de nouvelles. Toutefois, certaines variables risquent de ne pas être compatibles avec tous les [profils](#). Ainsi, une expression créée pour les [fenêtres contextuelles](#) ne fonctionnera peut-être pas pour les styles. Pour utiliser une expression existante, sélectionnez-la dans l'onglet **Existing (Existant)** de la fenêtre de l'éditeur.

- Pour n'afficher les étiquettes que sur un sous-ensemble d'entités, cliquez sur **Edit label filter (Modifier le filtre des étiquettes)**, puis cliquez sur **Add expression (Ajouter une expression)** pour configurer le filtre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Appliquer les filtres](#).
 - Pour modifier le style des étiquettes et notamment la police, la taille du texte et le placement, cliquez sur **Edit label style (Modifier le style des étiquettes)**. Dans la fenêtre **Label style (Style des étiquettes)**, [définissez les options de style des étiquettes](#).
 - Pour modifier la [plage visible](#) des étiquettes, ajustez le **Visible range slider (Curseur de plage de visibilité)**.
8. Répétez l'étape précédente pour configurer d'autres classes d'étiquettes, le cas échéant.

 **Astuce :**

Pour copier les propriétés que vous avez spécifiées pour la classe d'étiquettes et les appliquer à une nouvelle classe d'étiquettes, cliquez sur le bouton **Options**  en regard du nom de la classe d'étiquettes, puis cliquez sur **Duplicate (Dupliquer)**.

9. Cliquez éventuellement sur le bouton **Options** en regard du nom de la classe d'étiquettes, cliquez sur **Rename (Renommer)**, saisissez un nouveau nom dans la zone de texte, puis cliquez sur **OK** pour modifier le nom d'une classe d'étiquettes.
10. Cliquez éventuellement sur le bouton **Options** en regard du nom de la classe d'étiquettes, puis cliquez sur **Delete (Supprimer)** pour supprimer une classe d'étiquettes.
11. Fermez la fenêtre **Label features (Étiqueter les entités)** une fois que vous avez terminé.

Personnaliser le style des étiquettes

Lorsque vous configurez les étiquettes des entités d'une couche ou des grappes de points (si l'[agrégation est activée](#) pour votre couche de points), vous pouvez personnaliser le style des étiquettes, notamment la police, la taille et la couleur du texte, le placement, les décalages et l'effet de halo.

1. Selon que vous personnalisez les étiquettes d'entités ou de grappes de points, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour définir le style des étiquettes des entités, suivez les six premières étapes de la section Appliquer les étiquettes ci-avant, puis cliquez sur **Add label class (Ajouter une classe d'étiquettes)**.
 - Pour définir le style des étiquettes des grappes de points, suivez les quatre premières étapes de la rubrique [Configurer les étiquettes des grappes](#).
2. Cliquez sur **Edit label style (Modifier le style des étiquettes)**.
3. Dans la fenêtre **Label style (Style des étiquettes)**, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour modifier la police, cliquez sur le sélecteur **Font (Police)** et choisissez une police pour les étiquettes.
 - Pour modifier la taille du texte, cliquez sur le sélecteur **Size (Taille)** et choisissez une taille pour le texte des étiquettes.
 - Pour modifier la couleur des étiquettes, cliquez sur la pastille de couleur et choisissez une autre couleur ou saisissez la valeur hexadécimale qui représente la couleur.
 - Pour modifier le placement de l'étiquette par rapport à l'entité ou à la grappe, cliquez sur le sélecteur **Placement (Placement)** et choisissez la localisation du placement.
 - Pour modifier la distance entre l'étiquette et l'entité ou la grappe associée, ajustez les valeurs du décalage horizontal (**Offset X (Décalage X)**) ou vertical (**Offset Y (Décalage Y)**). Vous pouvez utiliser les flèches verticales pour modifier les valeurs ou saisir une valeur positive ou négative pour chaque décalage.
 - Pour inclure un contour en halo autour des étiquettes, activez le bouton bascule **Halo (Halo)** et spécifiez une couleur et une taille de halo.
4. Fermez la fenêtre **Label style (Style des étiquettes)** une fois que vous avez terminé.



Utiliser des modes de fusion

Dans bien des cartes, la façon dont les couches s'affichent les unes par rapport aux autres est déterminante pour comprendre le message de la carte et dégager les modèles ainsi que les informations des données. Les couches se superposent si bien que celles du dessous sont masquées par celles plus proches du dessus. S'il est vrai que l'[ajustement de la transparence](#) ou de l'opacité des couches permet de rendre plus ou moins visibles les couches inférieures, l'application de modes de fusion permet de mieux gérer l'apparence des couches en faisant apparaître les couches fusionnées de différentes façons. Par exemple, vous pouvez utiliser des modes de fusion pour adapter la combinaison et l'affichage des couleurs et des textures des couches sur la carte.

Lorsque vous appliquez un mode de fusion, les pixels habituellement utilisés pour dessiner chaque couche sur la carte sont fusionnés pour obtenir un effet particulier. Map Maker compte plus de 30 [modes de fusion](#) uniques en leur genre, que vous pouvez appliquer avec un effet instantané sur la carte.


Appliquer des modes de fusion

L'application d'un mode de fusion ne change en rien les données ni le rendu d'origine des couches. De plus, le mode de fusion est enregistré dans la carte lors de l'enregistrement de celle-ci.

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privileges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant les couches à fusionner, ou [ajoutez des couches](#) à la nouvelle carte.
3. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)** (foncée), cliquez sur le bouton **Layers (Couches)**  si la fenêtre **Layers (Couches)** n'est pas ouverte.
4. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, cliquez sur la couche supérieure pour la sélectionner.
5. Dans la barre d'outils **Settings (Paramètres)** (claire), cliquez au besoin sur le bouton **Propriétés (Propriétés)** .
6. Dans la section **Blending (Fusion)** de la fenêtre **Propriétés (Propriétés)**, cliquez sur **Normal (Normale)**.
7. Dans la fenêtre **Blending (Fusion)**, sélectionnez un [mode de fusion](#) à appliquer à la carte.

Astuce :

Utilisez la zone de texte **Filter results (Filtrer les résultats)** pour réduire la liste des modes de fusion ou rechercher un mode de fusion par son nom. Par exemple, saisissez **sombre** et appuyez sur la touche **Entrée** pour obtenir les modes de fusion avec lesquels vous pouvez assombrir, éclaircir et inverser les couches, ou en modifier le contraste.

8. Dans la barre d'outils **Contents (Contenu)**, cliquez sur le bouton **Save (Enregistrer)**  pour enregistrer les modifications de mode de fusion que vous avez apportées à la carte.

Modes de fusion

Dans Map Maker, les modes de fusion sont organisés par thème. Une brève description de chaque thème et chaque mode de fusion figure dans les tableaux des sections suivantes.

Lighten (Éclaircissement)

Les modes de fusion Lighten (Éclaircir) donnent un rendu plus clair par rapport aux couleurs de la couche d'origine.

Utilisez ces modes de fusion pour créer des variantes de cet effet. Dans les modes de fusion Lighten (Éclaircir), le noir est le point neutre. Tout ce qui est plus clair que le noir agit sur la couche de dessous.

| Mode de fusion | Description |
|------------------------------------|--|
| Lighter (Plus clair) | Les couleurs des couches du dessus et d'arrière-plan sont multipliées par leurs alphas (opacité de la couche et opacité des données de la couche), et les couleurs ainsi obtenues sont ajoutées les unes aux autres. Toutes les couleurs moyennes superposées sont éclaircies dans la couche du dessus. L'opacité de la couche et l'opacité des données de la couche ont une incidence sur le résultat de la fusion. |
| Lighten (Éclaircissement) | Compare la couche du dessus et la couche d'arrière-plan, et conserve la couleur plus claire de la couche du dessus. Les couleurs de la couche du dessus deviennent transparentes si elles sont plus foncées que les couleurs superposées de la couche d'arrière-plan, laissant ainsi disparaître complètement la couche d'arrière-plan. Ce mode de fusion est en quelque sorte l'inverse du mode de fusion Darken (Assombrissement). |
| Ecran | Inverse les couleurs de la couche d'arrière-plan et les multiplie avec les couleurs de la couche du dessus. Les couleurs ainsi obtenues sont plus claires que la couleur d'origine, avec moins de contraste. Le mode de fusion Screen (Écran) peut produire plusieurs niveaux d'éclaircissement en fonction des valeurs de luminosité de la couche du dessus. Ce mode de fusion est en quelque sorte l'opposé du mode de fusion Multiply (Multiplication). |
| Color Dodge (Densité de couleur -) | Crée un effet plus lumineux en diminuant le contraste entre la couche du dessus et la couche d'arrière-plan, avec pour résultat des tons moyens saturés et des tons clairs intenses. |
| Plus | Les couleurs des couches du dessus et d'arrière-plan sont ajoutées les unes aux autres. Toutes les couleurs moyennes superposées sont éclaircies dans la couche du dessus. |

Darken (Assombrissement)

Les modes de fusion Darken (Assombrir) donnent un rendu plus foncé par rapport à toutes les couches. Avec ces modes de fusion, le blanc pur de la couche du dessus devient transparent, laissant ainsi disparaître la couche d'arrière-plan. Le noir de la couche du dessus reste inchangé. Une couleur plus foncée qu'un blanc pur assombrit une couche du dessus à des degrés divers jusqu'à obtenir un noir pur.

| Mode de fusion | Description |
|-----------------------------------|--|
| Darken (Assombrissement) | Accentue les parties les plus foncées des couches superposées. Les couleurs de la couche du dessus deviennent transparentes si elles sont plus claires que les couleurs superposées de la couche d'arrière-plan, laissant ainsi disparaître complètement la couche d'arrière-plan. |
| Color Burn (Densité de couleur +) | Intensifie les zones foncées de toutes les couches. Le mode de fusion Color Burn (Densité de couleur +) augmente le contraste entre la couche du dessus et la couche d'arrière-plan, en teintant les couleurs des zones superposées pour se rapprocher de la couleur de la couche du dessus. Pour cela, le mode de fusion Color Burn (Densité de couleur +) inverse les couleurs de la couche d'arrière-plan, divise le résultat par les couleurs de la couche du dessus et inverse les résultats. |
| Multiplication | Accentue les parties les plus foncées des couches superposées en multipliant les couleurs de la couche du dessus et de la couche d'arrière-plan. Les couleurs moyennes de la couche du dessus et de la couche d'arrière-plan sont mélangées de manière plus homogène. |

Contraste

Les modes de fusion Contrast (Contraste) augmentent le contraste et la saturation pour rendre plus vives les

couleurs des couches. Les modes de fusion suivants apportent du contraste à la fois en éclaircissant les zones plus claires et en assombrissant les zones plus foncées de la couche du dessus.

| Mode de fusion | Description |
|------------------------------|--|
| Superposition | Associe les modes de fusion Multiply (Multiplication) et Screen (Écran) pour assombrir et éclaircir les couleurs de la couche du dessus, la couche d'arrière-plan étant toujours visible par transparence. Ainsi, les couleurs plus foncées de la couche d'arrière-plan intensifient la couche du dessus, tandis que les couleurs plus claires de la couche d'arrière-plan estompent les zones superposées de la couche du dessus. |
| Hard Light (Lumière crue) | Applique le mode de fusion Multiply (Multiplication) ou Screen (Écran), en fonction des couleurs de la couche du dessus. Cet effet est comparable à la projection d'une lumière crue sur la couche du dessus. |
| Soft Light (Lumière tamisée) | Applique un mode de fusion Screen (Écran) de demi-intensité aux zones plus claires et un mode de fusion Multiply (Multiplication) de demi-intensité aux zones plus foncées de la couche du dessus. Le mode de fusion Soft Light (Lumière tamisée) est une variante adoucie du mode de fusion Overlay (Superposition). |
| Vivid Light (Lumière vive) | Associe les modes de fusion Color Burn (Densité de couleur +) et Color Dodge (Densité de couleur -) en augmentant ou diminuant le contraste en fonction des couleurs de la couche du dessus. |

Composant

Les modes de fusion Component (Composant) utilisent les composantes des couleurs primaires (teinte, saturation et luminosité) pour fusionner la couche du dessus et la couche d'arrière-plan.

| Mode de fusion | Description |
|----------------|---|
| Couleur | Crée un effet avec la teinte et la saturation de la couche du dessus, et la luminosité de la couche d'arrière-plan. Ce mode de fusion est l'inverse du mode de fusion Luminosity (Luminosité). |
| Saturation | Crée un effet avec la saturation de la couche du dessus, et la teinte et la luminosité de la couche d'arrière-plan. Ce mode de fusion ne produit aucun changement lorsque la couche d'arrière-plan comporte 50 pour cent de gris sans saturation. |
| Luminosité | Crée un effet avec la luminosité de la couche du dessus, et la teinte et la saturation de la couche d'arrière-plan. Ce mode de fusion est l'inverse du mode de fusion Color (Couleur). |
| Tei. | Crée un effet avec la teinte de la couche du dessus, et la luminosité et la saturation de la couche d'arrière-plan. |

Composite

Les modes de fusion Composite masquent le contenu de la couche du dessus et/ou de la couche d'arrière-plan. Les modes de destination masquent les données de la couche du dessus avec les données de la couche d'arrière-plan. Les modes de source masquent les données de la couche d'arrière-plan avec les données de la couche du dessus.

| Mode de fusion | Description |
|--|---|
| Destination Over (Destination au-dessus) | La couche de destination (d'arrière-plan) recouvre la couche du dessus. La couche du dessus est affichée sous la couche de destination, et transparait là où la couche d'arrière-plan est transparente ou ne contient pas de données. |

| Mode de fusion | Description |
|--|---|
| Destination Atop (Destination par-dessus) | La couche de destination (d'arrière-plan) est affichée uniquement là où elle se superpose à la couche du dessus. La couche du dessus est affichée sous la couche d'arrière-plan de destination, et disparaît là où la couche d'arrière-plan est transparente ou ne contient pas de données. |
| Destination In (Destination à l'intérieur) | La couche de destination (d'arrière-plan) est affichée uniquement là où elle se superpose à la couche du dessus. Tout le reste devient transparent. |
| Destination Out (Destination à l'extérieur) | La couche de destination (d'arrière-plan) est affichée là où elle ne se superpose pas à la couche du dessus. Tout le reste devient transparent. |
| Source Atop (Source par-dessus) | La couche source (du dessus) est affichée uniquement là où elle se superpose à la couche d'arrière-plan. La couche d'arrière-plan disparaît là où la couche source est transparente ou ne contient pas de données. |
| Source In (Source à l'intérieur) | La couche source (du dessus) est affichée uniquement là où elle se superpose à la couche d'arrière-plan. Tout le reste devient transparent. |
| Source Out (Source à l'extérieur) | La couche source (du dessus) est affichée là où elle ne se superpose pas à la couche d'arrière-plan. Tout le reste devient transparent. |
| XOR (Ou exclusif) | La couche du dessus et la couche d'arrière-plan deviennent transparentes lorsqu'elles se superposent. Les deux couches sont affichées normalement partout ailleurs. |

Inverser

Les modes de fusion Invert (Inverser) inversent ou annulent les couleurs, en fonction des couleurs de la couche d'arrière-plan. Ces modes de fusion identifient les variations entre la couche du dessus et la couche d'arrière-plan.

| Mode de fusion | Description |
|------------------------|---|
| Inverser | Inverse les couleurs d'arrière-plan là où la couche du dessus et la couche d'arrière-plan se superposent. Le mode de fusion Invert (Inverser) inverse la couche, à la manière d'un négatif photo. |
| Reflect (Réflexion) | Donne l'impression que des objets brillants ou des zones de lumière sont ajoutés à la couche. Les pixels noirs de la couche d'arrière-plan sont ignorés comme s'ils étaient transparents. |
| Moyenne | Calcule la moyenne mathématique de la couche du dessus et de la couche d'arrière-plan. Le résultat de ce mode de fusion se rapproche souvent de l'effet obtenu en définissant une opacité de 50 % pour la couche. |
| Différence | Soustrait la couleur superposée la plus foncée de la couleur la plus claire. Lorsque deux pixels de même valeur sont soustraits, on obtient du noir. La fusion avec du noir ne produit aucun effet ; la fusion avec du blanc a pour effet d'inverser les couleurs. Ce mode de fusion est utile pour aligner les couches au contenu similaire. |
| Exclusion | Ce mode de fusion est comparable au mode de fusion Difference (Différence), à ceci près que l'image obtenue est plus claire dans l'ensemble. Les zones superposées avec des couleurs plus claires sont éclaircies, tandis que les couleurs superposées plus foncées deviennent transparentes. |

| Mode de fusion | Description |
|-----------------------|---|
| Soustraction | Soustrait les couleurs de la couche du dessus des couleurs de la couche d'arrière-plan, pour un résultat de fusion plus foncé. Dans le cas de valeurs négatives, le noir est affiché. |

Afficher et mettre à jour les données

Afficher des tables

Pour voir des informations sur les entités ou les enregistrements d'une couche, vous pouvez afficher une table interactive au bas de la carte. L'affichage d'une vue tabulaire des données peut vous permettre d'analyser rapidement les informations et vous aider à prendre des décisions. Vous pouvez trier et filtrer les données attributaires et masquer les champs pour vous concentrer sur certaines données d'entité en particulier.

Vous pouvez également obtenir des informations sur chaque champ de la table pour comprendre ce que les données représentent et en savoir plus sur la couche en affichant les tables de données correspondantes, ainsi que les photos associées ou autres fichiers en pièces jointes. Si vous détenez les [privilèges appropriés pour mettre à jour la couche](#), vous pouvez modifier ou supprimer les valeurs attributaires et joindre des photos et des fichiers associés supplémentaires. Reportez-vous à la rubrique [Mettre à jour des tables](#) pour plus d'informations.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Afficher une table dans Map Maker

L'affichage de tables dans Map Maker peut être utile pour examiner les informations associées aux entités figurant sur la carte. Après avoir déterminé le type de données stockées avec les entités, vous pouvez configurer un affichage plus sélectif de la couche en [appliquant des filtres](#) si la couche contient des entités qui ne présentent pas d'intérêt pour votre public.

Afficher la table d'une couche d'entités

Procédez comme suit pour afficher la table d'une couche d'entités dans Map Maker:

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Dans la fenêtre **Layers (Couches)**, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** ... qui se trouve à côté de la couche et cliquez sur **Show table (Afficher la table)**.
La table de la couche s'ouvre en bas de la carte.
4. Cliquez sur les flèches vers le haut dans l'en-tête de la table pour afficher plus de lignes. Cliquez sur les flèches vers le bas dans l'en-tête de la table pour afficher moins de ligne.
5. Cliquez sur le bouton de fermeture dans l'en-tête de la table pour fermer la table.

Afficher une couche de table



Lorsque vous ajoutez une couche de table à Map Maker, la table s'ouvre automatiquement.

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
La table s'ouvre en bas de la carte.



3. Cliquez sur les flèches vers le haut dans l'en-tête de la table pour afficher plus de lignes. Cliquez sur les flèches vers le bas dans l'en-tête de la table pour afficher moins de ligne.
4. Cliquez sur le bouton de fermeture dans l'en-tête de la table pour fermer la table. Lorsque vous avez besoin de rouvrir la table, cliquez sur le bouton **Open (Ouvrir)** ... en regard de la couche et cliquez sur **Show table (Afficher la table)**.

Explorer les données


Vous pouvez voir les informations concernant un champ, telles que son type de données et sa description, et examiner les statistiques concernant le contenu du champ. Lorsque vous savez ce que représentent les données de chaque champ, triez les données et les champs pour vous concentrer sur les données qui vous intéressent.

1. **Ouvrez la table** et passez en revue les informations portant sur les champs en utilisant l'une des méthodes suivantes :
 - Sélectionnez le champ (colonne), cliquez sur le bouton **More Options (Autres options)** ..., puis sur **Information (Informations)**.
 - Cliquez sur le bouton  dans l'en-tête de la table et cliquez sur le bouton  figurant à côté du champ. Pour revenir à la liste des champs, cliquez sur la flèche de retour. Cliquez sur **Done (Terminé)** pour fermer la fenêtre contextuelle.


Le nom du champ, le type de données, l'alias, la description du champ, la description de la valeur et les statistiques s'affichent dans une autre fenêtre contextuelle. Les informations disponibles pour chaque champ dépendent des valeurs que le propriétaire de la couche a définies tandis que les statistiques varient selon le type de données du champ.

2. Vous pouvez également rechercher un champ en particulier.
 - a. Cliquez sur le bouton d'outils  dans l'en-tête de la table et saisissez un nom de champ dans la zone de recherche, ou cliquez sur le bouton de tri  pour changer l'ordre d'affichage des champs dans cette fenêtre. La liste des champs change de façon dynamique au fur et à mesure que vous saisissez le nom du champ, le cas échéant.
 - b. Cochez le champ souhaité, ou décochez-le pour le masquer dans la table, pour examiner les informations sur le champ.
3. Pour rassembler des données de manière à ce qu'elles soient plus lisibles, utilisez l'une des méthodes suivantes pour trier les enregistrements de chaque champ :
 - Cliquez sur la flèche vers le haut ou vers le bas du champ pour en trier les valeurs respectivement dans l'ordre croissant ou décroissant.
 - Sélectionnez le champ, cliquez sur le bouton **More Options (Autres options)** ..., puis sur **Sort ascending (Tri croissant)** ou **Sort descending (Tri décroissant)**.
 - Pour modifier l'ordre des champs, cliquez sur un nom de champ et faites-le glisser jusqu'à une nouvelle position dans la liste.

L'ordre des champs stockés dans la table reste inchangé. Seule votre vue des champs dans la carte change.

4. Pour masquer les champs sans intérêt, procédez comme suit :
 - Pour masquer un seul champ, sélectionnez-le, cliquez sur le bouton **More options (Autres options)** ... et sur **Hide field (Masquer le champ)**.
 - Pour masquer plusieurs champs, cliquez sur le bouton  dans l'en-tête de la table et décochez les champs

que vous souhaitez masquer. Cliquez sur **Done (Terminé)** pour fermer la fenêtre contextuelle.

5. Pour annuler le masquage d'un ou plusieurs champs, cliquez sur le bouton  dans l'en-tête de la table et cochez les champs que vous souhaitez afficher (annuler le masquage) dans la table. Cliquez sur **Done (Terminé)** pour fermer la fenêtre contextuelle.

Modifier les tableaux

Si le propriétaire d'une couche d'entités modifiable partage la couche avec vous, vous pouvez [afficher la table de la couche dans Map Maker](#) et mettre à jour les valeurs attributaires.

Remarque :

Certaines fonctions ne sont pas encore prises en charge dans Map Maker. Consultez le [guide de compatibilité](#) pour obtenir plus d'informations et utilisez Map Viewer Classic pour les processus non pris en charge.

Modification des valeurs de champ

Pour modifier les valeurs dans la table attributaire de la couche d'entités dans Map Maker, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Si vous modifiez les tables de valeurs d'une couche d'entités, [ouvrez la table de la couche](#).
4. Cliquez à l'intérieur de la cellule contenant la valeur que vous souhaitez modifier et entrez une valeur ou, si le champ est configuré de façon à fournir une liste de valeurs, choisissez la valeur appropriée dans la liste déroulante. Pour supprimer la valeur d'une liste, choisissez **empty (vide)**.
5. Appuyez sur la touche **Entrée** pour enregistrer vos modifications.

Ajouter des photos et des fichiers associés

Les couches d'entités et tabulaires peuvent inclure des photos associées ou d'autres fichiers en tant que pièces jointes. Si le propriétaire de la couche a activé les pièces jointes et que vous disposez des privilèges permettant de modifier la couche, vous pouvez joindre des photos et des fichiers associés aux enregistrements de la table.

Bêta :

L'ajout de pièces jointes aux couches tabulaires n'est pas pris en charge pour le moment.

Ajouter des fichiers associés à une couche d'entités

Pour ajouter des photos et fichiers associés à une couche d'entités, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Cliquez sur **Edit (Modifier)** figurant sur la barre d'outils (aux couleurs claires) **Settings (Paramètres)**.
4. Dans la fenêtre **Editor** qui s'affiche sur la carte, cliquez sur **Edit feature (Modifier l'entité)**.
5. Sur la carte, sélectionnez l'entité à laquelle vous souhaitez associer une photo ou un autre fichier. Les champs et valeurs de l'entité sélectionnée s'affichent dans la fenêtre.
6. Le cas échéant, faites défiler vers le bas pour atteindre la section **Attachments (Pièces jointes)**.
7. Cliquez sur **Add (Ajouter)**, puis sur **Select file (Sélectionner un fichier)**.

8. Accédez au fichier que vous souhaitez associer, puis cliquez sur **Open (Ouvrir)**.
9. Cliquez sur **Ajouter**.

Formats de pièce jointe pris en charge

Les formats de fichiers suivants sont pris en charge en tant que pièces jointes :

7Z, AIF, AVI, BMP, CSV, DOC, DOCX, DOT, ECW, EMF, EPS, GEOJSON, GIF, GML, GTAR, GZ, IMG, J2K, JP2, JPC, JPE, JPEG, JPF, JPG, JSON, M4A, MDB, MID, MOV, MP2, MP3, MP4, MPA, MPE, MPEG, MPG, MPV2, PDF, PNG, PPT, PPTX, PS, PSD, QT, RA, RAM, RAW, RMI, SID, TAR, TGZ, TIF, TIFF, TXT, VRML, WAV, WMA, WMF, WMV, WPS, XLS, XLSX, XLT, XML et ZIP.

Modifier des entités

Lorsqu'ils conçoivent leurs cartes, les auteurs incluent les couches et les configurations requises pour atteindre l'objectif de la carte. Lorsque l'un des objectifs d'une carte est de rassembler les données d'une communauté ou d'une organisation, l'auteur de la carte inclut des couches d'entités modifiables dans la carte. Par exemple, un auteur peut inclure une couche d'entités modifiable permettant à la communauté des ornithologues de publier directement les observations ornithologiques sur la carte et de joindre des fichiers multimédias (tels que des photographies, des fichiers audio et des fichiers vidéo) aux points d'observation spécifiques. Comme ces entités font partie de la couche, toutes les modifications effectuées sur la couche dans la carte sont immédiatement consultables par quiconque accède à la couche, même lorsque celle-ci fait partie d'une carte différente.

L'éditeur de la couche d'entités ou l'administrateur de votre organisation choisit si une [couche d'entités est modifiable ou non](#) et configure un niveau de mise à jour. Les niveaux de mise à jour déterminent si vous pouvez ajouter des entités, supprimer des entités ou mettre à jour des entités uniquement ou encore si vous pouvez mettre à jour la géométrie des entités.

Mettre à jour une couche d'entités

Ouvrez la couche d'entités hébergée, la vue de couche d'entités hébergée ou la couche d'entités ArcGIS Server modifiable dans Map Maker pour la mettre à jour. Toutes les mises à jour que vous apportez à la couche sont automatiquement enregistrées sur la couche lorsque que vous cliquez sur **Add (Ajouter)**, **Update (Mettre à jour)** ou **Delete (Supprimer)**.

Pour modifier une couche d'entités dans Map Maker, procédez comme suit :

1. Assurez-vous d'être connecté et, si vous souhaitez enregistrer vos modifications, de posséder les [privilèges appropriés pour créer du contenu](#).
2. Dans Map Maker, [ouvrez la carte](#) contenant la couche ou [ajoutez la couche](#) directement.
3. Cliquez sur **Edit (Modifier)** figurant sur la barre d'outils (aux couleurs claires) **Settings (Paramètres)**. La fenêtre **Editor (Éditeur)** apparaît. Les options de mise à jour disponibles dépendent du [niveau de mise à jour](#) autorisé sur la couche d'entités.
4. Pour mettre à jour les attributs ou la géométrie d'une entité existante, cliquez sur **Edit feature (Modifier les entités)** dans la fenêtre **Editor (Éditeur)** et sélectionnez l'entité sur la carte.
 - Pour modifier un attribut, double-cliquez dans le champ attributaire et saisissez une nouvelle valeur. Appuyez sur la touche de `tabulation` lorsque vous avez terminé la mise à jour et cliquez sur **Update (Mettre à jour)**.
 - Pour modifier la géométrie d'une entité linéaire ou surfacique, double-cliquez sur l'entité. Les nœuds apparaissent sur la ligne ou le polygone. Faites glisser un nœud vers un nouvel emplacement pour remodeler la géométrie. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Update (Mettre à jour)**.
 - Pour déplacer une entité, sélectionnez-la sur la carte, faites-la glisser vers un nouvel emplacement et cliquez sur **Update (Mettre à jour)**.
5. Procédez comme suit pour ajouter une entité à une couche :
 - a. Cliquez sur **Add feature (Ajouter une entité)**.
Vous pouvez ajouter une entité à la liste répertoriant les couches figurant dans la carte qui apparaît.
 - b. Cliquez sur **New Feature (Nouvelle entité)** sous la couche à mettre à jour ou choisissez un modèle d'entités.
 - c. Déplacez la carte et zoomez sur l'emplacement qui convient et tracez l'entité sur la carte.
 - Pour dessiner un point, cliquez à l'emplacement sur la carte où vous souhaitez l'ajouter.

- Pour dessiner une ligne, cliquez à l'emplacement sur la carte où vous souhaitez qu'elle commence. L'outil de dessin continue en ligne droite jusqu'à ce que vous cliquiez sur un nouvel emplacement. Lorsque la ligne doit être courbe ou changer de direction, cliquez sur la carte aux emplacements désirés pour ajouter un nœud. Lorsque vous atteignez la fin de votre ligne, double-cliquez sur cet emplacement de la carte pour terminer le dessin.
- Pour dessiner un polygone, cliquez à l'emplacement sur la carte où vous souhaitez commencer à tracer le polygone. Pour créer la forme correcte du polygone, cliquez sur les emplacements de la carte où le contour du polygone doit changer de direction. Continuez de cliquer sur des emplacements pour créer la forme appropriée du polygone. Dès que vous revenez au point de départ, double-cliquez pour fermer le polygone et terminer le dessin.

Lorsque l'entité existe sur la carte, les attributs de l'entité s'affichent dans la fenêtre **Editor (Éditeur)**.

- d. Saisissez ou choisissez les valeurs de chaque attribut. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Add (Ajouter)**. Les champs qui ont besoin d'une valeur sont encadrés en rose. Vous devez fournir des valeurs pour ces attributs avant de cliquer sur **Add (Ajouter)**.
6. Pour supprimer une entité, cliquez sur **Edit feature (Modifier les entités)** dans la fenêtre **Editor (Éditeur)**, sélectionnez l'entité sur la carte, puis cliquez sur **Delete (Supprimer)**. Cliquez une nouvelle fois sur **Delete (Supprimer)** pour confirmer la suppression.

 **Attention :**

Cette action ne peut pas être annulée.

Map Maker Guide de compatibilité des cartes Web

Cette matrice de fonctionnalités et ce guide de compatibilité présentent les processus et outils communs aux deux visionneuses de carte. Utilisez ce tableau pour identifier le comportement normal d'une fonctionnalité spécifique dans Map Viewer et Map Maker. Reportez-vous à la légende et aux notes de compatibilité ci-dessous concernant les processus spécifiques et comportements prévus.

| Status | Définition |
|---|---|
| Prise en charge complète | Accès à toutes les fonctionnalités, y compris l'enregistrement, la création, et la modification. Exemple : il est possible d'ajouter et de symboliser des couches d'entités dans Map Maker. |
| Pas de prise en charge | La fonctionnalité n'est pas prise en charge dans la version spécifiée de Map Viewer. La création n'est pas prise en charge, et si une carte Web est créée à l'aide de l'autre visionneuse de carte, il n'est pas possible de voir la fonctionnalité enregistrée dans une carte Web Map Viewer. Exemple : lorsqu'une carte Web est créée dans Map Viewer avec des couches WFS, ces couches WFS ne sont pas incluses dans la carte lorsque la carte est ouverte dans Map Maker et que des erreurs apparaissent. |
| Partielle : consultation uniquement | Il n'est pas possible de créer des cartes Web avec la fonctionnalité mentionnée dans Map Maker. Lorsqu'une carte Web est créée à l'aide de Map Viewer, la fonctionnalité est visible. Exemple : si une carte Web contenant des annotations de carte créées dans Map Viewer est ouverte dans Map Maker, ces annotations de carte s'affichent dans Map Maker mais ne peuvent pas être modifiées. |
| Partielle : création de couche restreinte | Les couches d'un type de couche spécifique sont partiellement prises en charge. Les couches créées dans Map Viewer peuvent être ajoutées à la carte et il est possible de modifier leur transparence et leurs plages d'échelle dans Map Maker. Il n'est pas possible de changer la symbologie ou de modifier les fenêtres contextuelles pour ces types de couche. Exemple : une carte créée dans Map Viewer avec la couche d'images de carte démographique de Living Atlas peut être ouverte dans Map Maker. Il est possible de modifier la plage d'échelle et la transparence, mais pas les symboles et les fenêtres contextuelles. |

Guide de compatibilité

| Catégorie | Fonctionnalité | Map Viewer | Map Maker |
|--------------------|--|--------------------------|--------------------------|
| Workflows courants | Impression | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Tables autonomes | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Ajouter une couche à partir d'un fichier | Prise en charge complète | Pas de prise en charge |
| | Analyse | Prise en charge complète | Pas de prise en charge |
| | Géosignets | Prise en charge complète | Prise en charge complète |

| Catégorie | Fonctionnalité | Map Viewer | Map Maker |
|---|---|--------------------------|---|
| | Notes de carte | Prise en charge complète | Prise en charge partielle : consultation uniquement |
| | Ajouter une couche à partir d'une URL | Prise en charge complète | Prise en charge partielle : certains types de couches |
| | La création de couche est prise en charge pour tous les types de couche* | Prise en charge complète | Partielle : voir le détail ci-dessous* |
| | Partager à partir de la carte | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Mise à jour | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Mesure | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| *Types de couche (actuellement pris en charge par Map Viewer) | Couches d'entités (couches d'entités hébergées, vues de couches d'entités hébergées, et services ArcGIS Server) | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Couches d'images de carte | Prise en charge complète | Partielle : création de couche restreinte |
| | OGC WMTS, WMS | Prise en charge complète | Partielle : création de couche restreinte |
| | Couches d'images | Prise en charge complète | Partielle : création de couche restreinte |
| | Couche de tuiles | Prise en charge complète | Partielle : création de couche restreinte |
| | Couches de tuiles vectorielles | Prise en charge complète | Partielle : création de couche restreinte |
| | OGC WFS | Prise en charge complète | Pas de prise en charge |
| | Couches tabulaires | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Collections d'entités | Prise en charge complète | Partielle : consultation uniquement |

| Catégorie | Fonctionnalité | Map Viewer | Map Maker |
|---------------------------------|--|--------------------------|--|
| | Couches d'entités en continu | Prise en charge complète | Partielle : création de couche restreinte |
| Fonctionnalités de cartographie | Cartographie de densité | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Smart mapping : densité des points | Pas de prise en charge | Prise en charge complète |
| | Fenêtres contextuelles : enregistrements associés | Prise en charge complète | Partielle : consultation uniquement |
| | Smart mapping : autre | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Symboles ponctuels | Prise en charge complète | Prise en charge complète (bibliothèques sélectionnées) |
| | Intervalle d'actualisation | Prise en charge complète | Partielle : consultation uniquement |
| | Étiquettes incluant Arcade | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Configurer les diagrammes dans les fenêtres contextuelles | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Alterner entre les fonds de carte avec différentes projections | Prise en charge complète | Prise en charge partielle |
| | Animation temporelle | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Réorganiser les couches (indépendamment du type de couche) | Pas de prise en charge | Prise en charge complète |
| | Filtrage | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Filtre/invite interactif pour les valeurs | Prise en charge complète | Pas de prise en charge |
| | Création Arcade pour fenêtres contextuelles | Prise en charge complète | Prise en charge complète |

| Catégorie | Fonctionnalité | Map Viewer | Map Maker |
|-----------|---|--------------------------|---|
| | Agrégation | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Arcade : visualisations | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| Autre | Localisation dans toutes les langues prises en charge | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Paramètres par défaut de l'organisation et de l'utilisateur | Prise en charge complète | Prise en charge partielle |
| | Navigateur : Microsoft Edge | Prise en charge complète | Prise en charge complète |
| | Navigateur : Internet Explorer 11 | Prise en charge complète | Non pris en charge (pas sur une feuille de route) |
| | Conception mobile | Prise en charge complète | Pas de prise en charge |

Compatibilité ascendante et descendante

Pour créer des cartes Web opérationnelles avec de nouvelles entités, vous pouvez ouvrir les cartes créées dans Map Maker dans Map Viewer, et vice versa. Ceci donnera de la souplesse à la façon dont vous créez vos cartes. Il existe des différences en ce qui concerne les fonctionnalités des deux visionneuses de carte, et il est recommandé de vérifier que les nouvelles fonctionnalités, telles que les cartes de densité des points, peuvent être visualisées. Map Viewer et Map Maker fournissent des notifications de ces circonstances. Dans la plupart des cas, le contenu non pris en charge ne s'affiche pas. Il est conseillé d'utiliser l'option **Save as (Enregistrer sous)** pour enregistrer des cartes Web créées à la fois dans Map Viewer et Map Maker. Pour plus d'informations sur la retrocompatibilité de fonctionnalités spécifiques dans Map Viewer, consultez la rubrique [Compatibilité descendante avec Map Viewer](#).